

### LA GAMECUBE EST ARRIVÉE!



PRÉSENTATION, TESTS, INTERVIEW

Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II
Super Smash Bros. Melee
Bloody Roar Primal Fury
Wave Race Blue Storm
Luigi's Mansion...
BIOHAZARD (GC)

Le plus beau jeu du monde ! 8 pages pour tout voir TEKKEN 4 (PS2)

Namco en pleine forme SEGA GAME JAM 2

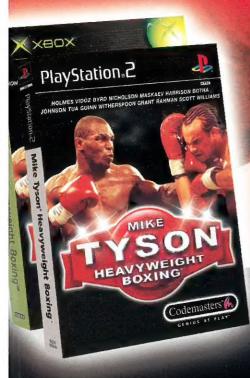
Compte rendu complet REPORTAGES

Tomb Raider The Angel of Darkness (PS2) Echelon (PS2/Xbox/GC) Raven Shield (PS2/Xbox/GC)





Défiez la légende







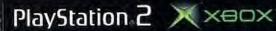


Incarnez ou défiez Mike Tyson et 15 champions : Larry Holmes, Wladimir Klitschko, David Tua, John Ruiz ... ou mieux créez votre propre boxeur.

- Une jouabilité et des graphismes qui vous mettront K.O.
- 20 rings et 200 upgrades pour un réalisme inégalé.
- · 600 coups et combos et 9 modes de jeu.

www.codemasters.com









It voilà, la GameCube est entrée dans les foyers français et européens ! Enfin, Je 3 mai prochain pour être précis. Son faible prix et ses jeux, éclectiques et nombreux (il y en a pour tous les goûts), devraient certainement permettre à Nintendo de s'implanter assez rapidement en Europe. Une taçon de contrebalancer ses relatifs faibles scores au Japon face à la PlayStation 2 et aux États-Unis face à la Xbox, même si l'écart est moins flagrant àvec la machine de Bill Gates. Bret, voici le retour des beaux jours àvec des tonnes de jeux, des tonnes de consoles et des tonnes de nuits blanches pour tous les joueurs!

Pourtant, force est de constater que le portage multi-plate-forme de jeux vidéo est de plus en plus fréquent, et peut être, à terme, fortement nuisible à la qualité intrinsèque des jeux. Ce nivellement par le bas au profit de la rentabilité maximum est en effet de plus en plus répandu chez nos, amis éditeurs. Espérons que cela ne dure qu'un

temps... mais flous n'y croyons guète...

Et dire que pendant ce temps-là, Loff Story Saison 2 a pris sa vitesse de croisière avec encore et toujours des vedettes de pacotille, que l'élection présidenttelle est en pleine effervescence (je verrais bjen une énorme surpau premier tour, tiens...), et surtout que la Coupe du Monde de foot va bientôt nous faire vibrer! Quant à J.P. Montoya, il aura certainement gagné le Grand Prix d'Imola de Formule 1! Aaaaah, comment allons-nous faire mon dieu! Ok, je plaisantais, détendez-vous.

L'autre grand événement de cette année 2002 sera certainement l'E3, qui, je le rappelle, est le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo, et qui se déroulera du 22 au 24 mai prochaîn à Los Angeles. Attendons-nous à d'énormes surprises, des annonces tracassantes, des chéeseburgers, des cocktails et surtout des tonnes de jeux pour nos consoles ! Bien sûr, compte rendu complet dans notre numéro de juillet/août. Plus que quelques semaines à attendre

En attendant, régalez-vous avec ce nouveau Joypad, plus que jamais fourni en Tests, News, Reportages, choucroute et surtout LA blague pourrie des Astuces! Allez, je me sauve, j'ai du pain « spiritique » sur la planche.

Trazom

## DESERTATION OF CE

Nous vous l'avions annoncé il y a plusieurs numéros déjà et ça n'a pas loupé : plus nous nous rapprochons des vacances d'été et plus les softs sortent à un rythme effréné! Nous avons en effet testé plus de 70 jeux ce mois-ci! Pour tout vous dire, la Dreamcast est même revenue d'entre les morts pour nous faire gouter à de nouveaux softs. Idem pour la PSone. D'un autre coté, il sera difficile en ce mois de mai de ne pas se heurter à l'imparable actualité GameCube! Nintendo va enfin pouvoir s'immiscer sérieusement dans la baston Sony/Microsoft, pour la plus grande joie des joueurs ! Espérons que cela nous donne de belles productions!

### **NEWS JAPON**



Comme à l'accoutumée, Aruno est parti glaner les dernières sensations nippones vidéoludiques du moment pour satisfaire notre curiosité. Les news marquantes proviendront de Ragingbless sur PS2, Phantasy Star Online Episode I & II sur GameCube, et bien d'autres surprises! Bref, il est temps de se mettre à la page!

### NEWS EUROPE

-32



Sur le Vieux Continent, c'est une cascade de jeux qui se déverse sur la PS2 et la Xbox. Commandos 2, Conflict Desert Storm, Medal of Honor, Final Fantasy X, Spider-Man The Movie, Hunter the Reckoning, Grand Prix 4... Nous les avons tous essayés pour vous, ou presque!

### EVENEMENT

58



Et hop, deux pages de sensations sur V-Rally 3 PS2, histoire de rigoler. L'occasion pour nous d'en savoir plus sur ce jeu de bagnoles très attendu des amateurs de rallye. C'est trop bien de se déguiser...

### NETPal



Chris, alias « 4-yeux », et Angel, dit « El Joconda », ont une fois de plus joué les surfeurs virtuels pour vous concocter un pot-pourri des meilleures rumeurs circulant sur le Ouaibe. Leur profession c'est de témoigner, et leurs témoignages c'est pas de la daube!

Jeypand est édité par la société HDP. SA au capital de 42 000 euros, locafaire-gérant. RCS NANTERRE 8391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levalois-Perret Cedex. Tel. : 01 41 34 87 75 Fax. 01 41 34 87 99 Tel. abbancaments : 01 55 63 41 14 Siège de la rédaction : Immenuelle Detha 124. rue Danhan TSA 51004 92538 Levalois-Perret Cedex. Présidante directrice générale : Christina Lenoir Directeur délague : Pascal Traineau Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION

Directeur de la rédaction : Olivie: Scamps /oscamps@hfp.ff
Rédacteur en chef : Nourdine Mint (Trazon)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant perinanent au Japon : Annaud Saint-Martin (Aruno)
Secretaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctines : Soint Jenson
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont perticipé à ce numéro : Yann Bernard, Xavier Briur (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Dépiter (Chris), Grégoire Holtat (Grég), Julien Hubert (Jule), Jean-François Marisse (T.S.R.), Sébasiten Musquin (Small), Karine (Niklawicz (Karine), Jean Sautoni (Willow), Grégoiry Szrittgiser (RaHaN), François Taratin (Elwood) et Kertify Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpas@club-internet.fr Numero Promévente : 08 00 19 84 57

POBLICHE rectaires de publicité : Cloudiné Lefebvre (01 41 34 87 25) recteur de clientière : Antorino Tomius (01 41 34 86 93) auts de publicité : Jegus-François Foreux (01 41 34 88 33) et Benoît Léony (01 41 34 87 13) sistataires : Céclér-Martie Reye et Samantine Bondoin-Rostang (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION.
Promotion: Anne Lovavossour
Abonnemants Joypod 8P 50002, 59718 Litle Cedex 9
Tarifs 1 on (11n\*) France: 39,90 ¢;
Torits Etrangar sur demande du 01 55 63 41 14

LE MINITEL Service felématique 3615 Jaypad Centre Serveur : Nudge Interactive Responsable : Frédéric Garcia

Respictation: Frederic Startus

Photogravure Compo Imprim, Haffiba
Imprimé par Bradaria Graphique membre de £2G et la Ggliate-Prenant
Distribution prasse : Transports Presse

Illustration de la couverture : Viguetis © Nintendo
Dépot legal à parulion. Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritique : 30305/873840

Ce numére comparti booklet éditorial de 32 pages jeté sur la cauverture,
qui ne peur être vendu séparément.

ne peut être vendé séparément. PRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

### GOLDEN SUN

C'est notre ami Small qui s'est chargé de vous t

une soluce complète de l'incontournable Golden Sun sur GBA. Même si nous vous conseillons fortement de persévérer dans votre coin pour profiter un maximum de ce somptueux RPG, vous dormirez tout de même plus tranquillement en sachant qu'il sera toujours possible de se débloquer d'une énigme épineuse grâce à notre booklet.



### JOYPAD 119 MAI 2002

zooms



Le titre fort de cette nouvelle cuvée des Zooms import est incontestablement biohazard sur GameCube. Retrouvez un test complet étalé sur pas moins de 8 pages ! Raaaahhhh... il en peut plus le Gollum! Mais ce n'est pas une raison pour oublier l'excellent Tekken 4, décortiqué sur 4 pages !

TESTS

119



C'est le GameCube qui se taille la part du lion de notre rubrique des tests officiels, avec un banc d'essai plutôt éclectique : Bloody Roar Primal Fury, Wave Race Blue Storm, Super Smash Bros. Melee, Luigi's Mansion, Star Wars Rogue Leader...

sans oublier Virtua Fighter 4 sur PS2, qui aura rendu particulièrement heureux notre Chris national I

CÔTÉ PÉCÉ

- 150



Il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent en ce moment sur PC. C'est pourquoi vous ne trouverez que deux titres chroniqués dans cette section dédiée à l'univers bourgeois des ordinateurs : Jedi Knight II et Civilization III. Mmmhhh... RaHaN, il serait peut-être temps de te mettre au travail!

**ASTUCES** 

154



La plaisanterie débile de ce numéro est dédicacée à un lecteur qui appelle tous les mois à la rédaction pour nous soumettre des blagues vraiment pourries de sa conception. Encore bravo pour tes jeux de mots vraiment nullissimes!

Tomb Raider Angel of Darkness sera le prochain titre phare d'Eidos Interactive. Il s'agit du cinquième épisode de la série avec la belle plante virtuelle, qui n'a d'ailleurs pas perdu de son légendaire tour de poitrine. Cette fois-ci, le jeu devrait nous proposer de l'action plus « intelligente » grâce à un gameplay plus axé sur l'infiltration! Le syndrome Metal Gear Solid a encore frappé! Pour plus de détails, foncez à la page 60 !



Final Fantasy Anthology (test) The Prince of Tennis (zoom) X Bladez Inline Skater (test)

PlayStation 2
Alpine Racer 3 (zoom)
Climax Tennis (zoom)
Conflict Jone (lest) Deus Ex (test) ESPN NBA 2 Night 2002 (test) Frogger (test) Gràndia 2 (test) Hard Hitter 2 (zoom) Jet Ion GP (test)
Jet Ion GP (test)
Kingdom Hearts (zoom)
Legacy of Kain: Blood Omen 2 (test) Love Smash (zoom) Love Smash (zoom)
Mad Maestro (test)
Mr Moskeeto (test)
Music Maker (test)
Qui Veut Gagner des Millions ?
Seconde Edition (test)
Star Wars Jedi Startighter (test)
Star Wars Racer Revenge (test)
Super Robot Taisen Impact (zoom)
Tekken 4 (zoom) Tekken 4 (zoom)
Tekken 4 (zoom)
Tiger Woods PGA Tour 2002 (test)
Virtua Fighter 4 (test)
Wild Arms 3 (zoom)
Worms Blast (test)

Dreamcast

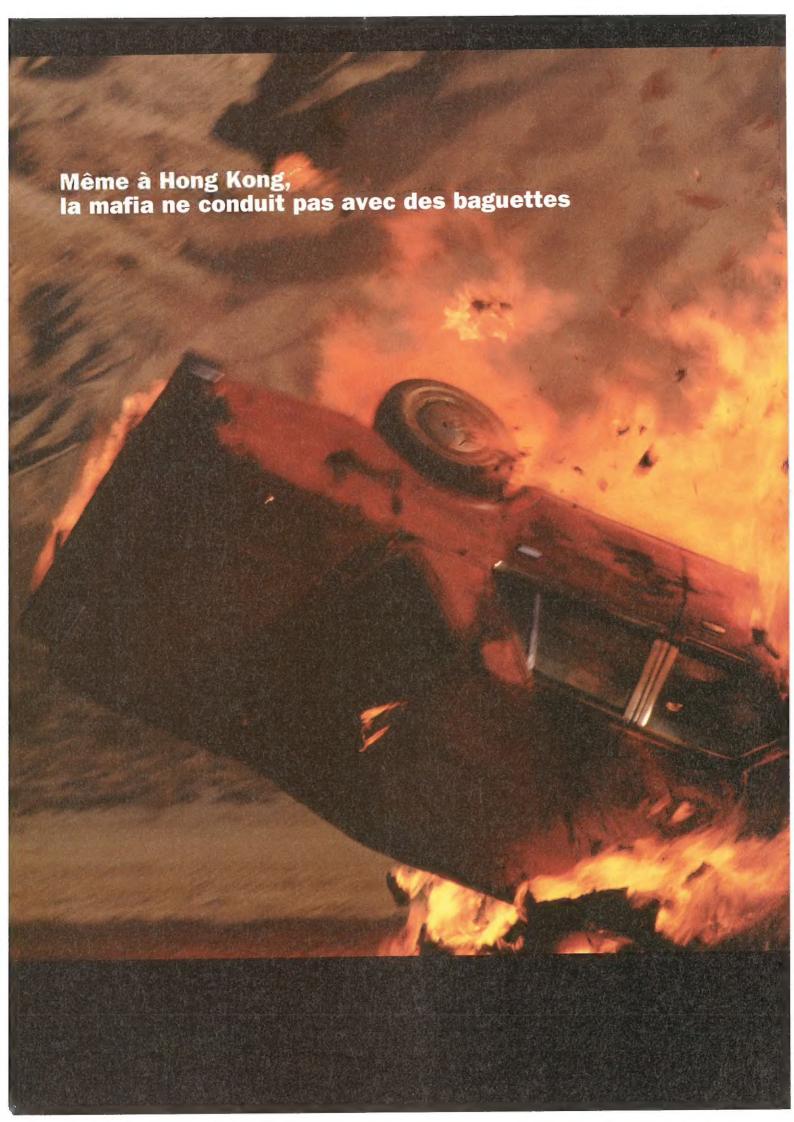
Conflict Zone (test)
Evil Twin Cyprien's Chronicles (test)
Heavy Metal Geomatrix (test) Sakura Taisen 4 (zoom)

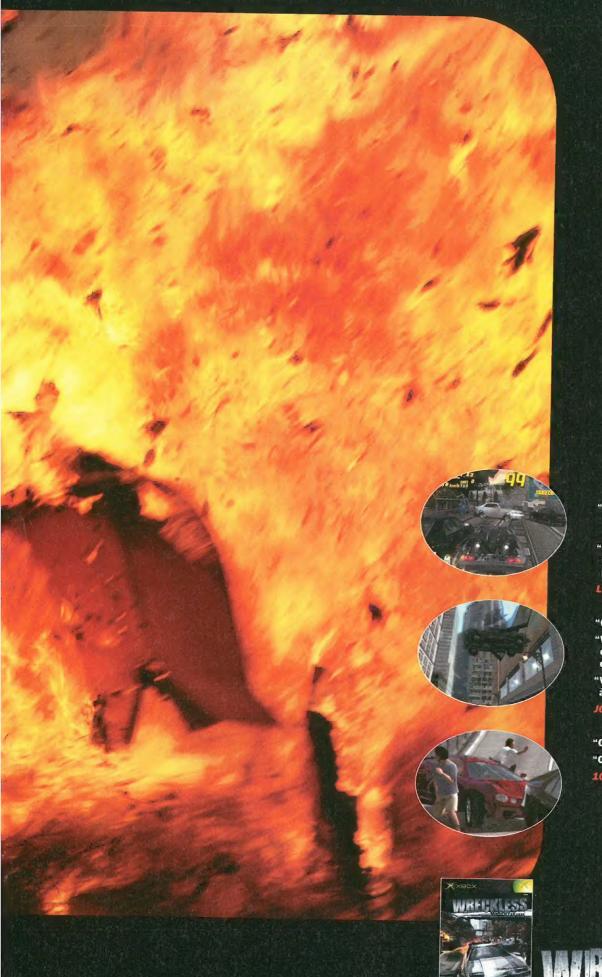
**GameCube** All-Star Baseball 2002 (zoom) Batman Vengeance (test) Battle Hôshin (zoom) Barrie Hoshin (zoom)
biohazard (zoom)
Bloody Roar Primal Fury (test)
Burnout (test)
Cel Damage (test)
Crazy Taxi (test)
Dave Mirra BMX 2 (test)
Sylvania (2 (test) Extreme G3 (test) Kyōjin No Doshin (zoom) Luigi's Mansion (test) Luigi's Mansion (test)
Madden 2002 (zoom)
NBA Courtside 2002 (test)
NFL QB Club 2002 (zoom)
NHL Hitz 2002 (test)
Sega Soccer Slam (zoom)
Star Wars Rogue Leader
Rogue Squadron 2 (test)
Super Smash Bros. Melee (test)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (test)
Universal Studio's Theme Park
Adventure (test) Adventure (test) Virtua Striker 3 (zoom) Wave Race Blue Storm (test)

XDOX

Burnout (test) Cel Damage (test) Crash (test) Crash Bandicoot (test) **ESPN Winter X Games** Snowboarding 2 (test) ISS 2 (test) L'Entraîneur (test) Legacy of Kain : Blood Omen 2 (test) Pirates : The Legend of Black Kat (test) Shrek (test)

Game Boy Advance
Fire Emblem (zoom)
Klonoa Empire of Dream (test)
Magical Holsin (zoom) 112 145 114 116 Shining Soul (zoom) The Scorpion King (test) Tony Hawk's Pro Skater 3 (test) 148 149







- "Les possibilités sont immenses compte tenu du moteur 3D du jeu vraiment impressionnant"
- "C'est sans conteste l'une des plus intéressantes surprises dans la première fournée de titres Xbox"

### L'OFFICIEL XBOX MAGAZINE

- "C'est beau à pleurer !"
- "Wreckless s'annonce comme un véritable petit bijou de savoir-faire"
- "Wreckless semble promis à un avenir exceptionnel"

### JOYPAD

- "C'est un méga hit en puissance"
- "Ce jeu mettra de sacrées claques"

### 100 % CONSOLES



L'autre façon de conduire sur XBOX

## PlayStation 2 Magazine

présente en EXCLUSIVITÉ













LA DÉMO JOUABLE!



# TOUTS IS SUPTIES OF GES PROGRAMS MINS

En guise d'encas, on commencera par un p'tit dossier de six pages sur les prochains titres made in Sega. Les huit meilleurs jeux en préparation sur GameCube et PlayStation 2... A priori, le géant déchu se remet doucement mais sûrement de ses mésaventures. En dehors de ça, les annonces nippones sont toujours aussi timides. Greg nous livre toutefois ses premières impressions sur la bêta de Suikoden III version officielle! On attend toujours une présence un peu plus forte de la GameCube. Souhaitons que les choses se débloquent après le salon de l'E3 qui, soit dit en passant, promet d'être

grandiose. Du côté du Vieux Continent, il va falloir, une fois n'est pas coutume, jongler entre les pages de news, les événements, reportages et avant-premières pour rêver un minimum. Chris a daigné sortir le nez de son appart pour vous ramener des infos toutes fraîches sur le prochain Tomb Raider. Mister Brown, quant à lui, vous en dit plus sur le troisième volet de V-Rally, qu'on attend tous au tournant! Arf! Arf! Au tournant, V-Rally! Humour! Ah, au fait, n'oubliez pas de lire le dossier consacré au lancement européen de la GameCube! Julo en a tellement bavé, ce gros porc!

| Chris Edwards Agressive Inline (PlayStation 2) | 45 |
|--|----|
| Commandos 2 (PlayStation 2)                    | 50 |
| Conflict Desert Storm (PlayStation 2)          | 36 |
| F1 2002 (PlayStation 2)                        | 36 |
| Final Fantasy X (PlayStation 2)                | 34 |
| F-Zero (GameGube)                              | 28 |
| Grand Prix 4 (Xbox)                            | 38 |
| Gungrave (PlayStation 2)                       | 12 |
| Gun Metal (Xbox)                               | 37 |
| Medal of Honor Frontline (PlayStation 2)       | 32 |
| Moto GP URT (Xbox)                             | 46 |
| Ragingbless (PlayStation 2)                    | 22 |
| Sega : Game Jam 2                              | 10 |
| <br>Surveillance - Kanshisha (PlayStation 2)   | 29 |
| II-linderwater unit (PlayStation 2)            | 26 |



### 2002, ANNÉE GAMECUBE ?



eu après le communique du 9 mars dernier. Square a officialisé à l'ensemble de la presse spécialisée nippone son grand retour sur consoles Nintendo, ainsi que le développement d'un Final Fantasy sur GBA. Il s'agira de l'adaptation de FF Tactics, un jeu de simulation/RFG du type Ogre Battle de Quest, lancé sur PSone en 1997 au Japon. Ce soft sera produit par le créateur du jeu original, Yasumi Matsuno - le célèbre auteur de Vagrant Story, qui est en fait un ancien de Quest - et développé par une équipe constituée d'exemployés de Quest, FFT sur GBA proposera une « connectibilité » avec la GameCube, susceptible d'enrichir l'aspect ludique de ce programme. Le soft est actuellement à un stade de développement de 30 % et Square fait en sorte de parvenir à le commercialiser pour Noël prochain au Japon. Trois ou quatre autres jeux Square sortiront sur GBA au cours de l'année fiscale 2002. En ce qui concerne Yasumi Matsuno, précisons qu'il est également producteur de FFXII, un RPG sur PS2 dont la sortie au Japon devrait avoir lieu au cours de l'année fiscale 2003. Tout deci promet pas mal. En tout cas, ce mois-ci, côté annonces excitantes, ca se passe surtout du côté de la GC: PSO Episode I & II (été), le nouveau F-Zero sur GC et arcade (sortie prévue fin 2002], Beach Spikers (été), Mario Party GC (fin de l'année), Virtua Fighter Quest (2003)... et n'oublions pas la date de sortie de Mario Sunshine au Japon, définitivement fixée au 19 juliet prochain. Dommage que les premières photos de trois de ces jeux ne soient pas encore disponibles. Au Japon, la firme de Kyoto compte profiter de la période s'étendant d'aujourd'hui à mars 2003 pour commercialiser 13 à 14 titres Nintendo, dont le nouveau Zelda (fin 2002), et enfin imposer totalement sa nouvelle console. Quoi qu'il en soit, l'avenir du marché nippon ne sera définitivement joué que lorsqu'Enix aura annoncé la console choisie pour son Dragon Quest VIII...

Aruno

### Made <mark>in</mark> Japan



L'incontournable Y. Suzuki reste la grande idole des Sega-fans nippons.

Les 30 et 31 mars dernier à Tokyo, Sega a organisé la deuxième édition du Game Jam, son salon grand public et gratuit. Bilan : une réussite totale avec des annonces fracassantes, de nombreuses nouveautés jouables et des milliers de visiteurs!





## Game Jam 2

## Au cœur de la « Sega fever »

Ce Game Jam 2 a permis à Sega de se rassurer totalement quant à sa cote de popularité auprès des gamers nippons. Le premier jour, à quelques minutes de l'ouverture, la file d'attente comptait déià plus de 1 000 fans impatients. En fait, le succès semble avoir été bien plus grand que la firme d'Haneda ne l'espérait. Ainsi a-t-elle été obligée de temporiser l'entrée des vagues de visiteurs, afin d'éviter que le hall d'expo n'explose. Avec 24 755 visiteurs en deux jours, on peut dire que ce salon a été une réussite totale. Comme prévu, on y a retrouvé toutes les stars du groupe qui, pour la plupart, étaient venues pour présenter leurs nouvelles créations. Ces hits potentiels, vous pouvez les découvrir dans nos pages ce mois-ci. Quant au tout nouveau volet de Virtua Fighter, LA grande annonce de ce salon, vous n'en trouverez pas la moindre photo, tout simplement car aucun élément visuel n'a encore filtré pour le moment...



À l'occasion de la sortie du volet GC, Y. Naka (Sonic Team) compte élargir encore le cercie des fans de PSO grâce à des trading cards, figurines et peluches !



L'année prochaine, pour fêter les 10 ans de VF, Y. Suzuki et Sega-AM2 lanceront Virtua Fighter Quest sur GC !



Jeu le plus populaire du salon, PSOEI&II de la Sonic Team sur GC a donné lieu à des files d'attente de plus de 3 heures !

### - VF : la légende se poursuit sur GC !

Comme on pouvait le penser, outre Beach Spikers sur GC, Yû Suzuki a profité du Game Jam 2 pour annoncer sa toute nouvelle superproduction. Réalisé sur GC lui aussi, ce monstre vidéoludique s'appelle provisoirement Virtua Fighter Quest, le tout nouveau volet de la série des VF! Comme son titre le suggère, il ne s'agira pas d'un pur jeu de combat, mais d'un soft d'action/aventure reprenant la totalité des persos ainsi que l'ambiance des précédents volets. Il comportera un aspect narratif fortement développé et présentera certains éléments propres aux jeux de rôle. L'aspect baston devrait toutefois garder une place centrale. Apparemment, l'auteur des After Burner, Shenmue et autres séries légendaires de Sega semble extrêmement enthousiasmé par le petit cube survitaminé de Nintendo, dont il commence à peine à découvrir toute la puissance. Prévu pour 2003, ce soft signé Sega-AM2 viendra célébrer les dix ans de Virtua Fighter.



Pour multiplier tes chances sur VISTAVIE.Tr, entre le code Bonus : GRECE

Carte Officielle de l'Equipe de France Olympique

Le futur choisit Carte Bleue Vis

Made <mark>in</mark> Japan 🤇

## Sungra



Red Entertainment PlayStation 2 fullet 2002 N.C.

Les visiteurs du Game Jam 2 ont eu l'immense privilège de découvrir et d'essayer en avant-première une nouvelle superproduction sur PS2 : Gungrave. Édité par Red Entertainment et réalisé par Sega, ce jeu d'action hyper-stylé



Vollà au moins un message clair ! Et si vous ne comprenaz pas, attrapaz votre dico d'anglais !

La société Red Company, à qui l'on dort entre autres le travail de design et de préparation de la série Sakura Taisen mais aussi de nombreux hits de la Nec PC Engine, nous dévoile son tout nouveau projet. Désormais rattachée au groupe Sega, Red Ent. a bénéficié de tout le talent du géant d'Haneda en matière de développement pour mettre au point son Gungrave, un jeu d'action tout aussi classieux qu'ambitieux, parfaitement taillé pour les 128 bits de la PS2. Le joueur y incarne Beyond The Greve, un héros au look de cow-boy, qui ne sort jamais sans ses deux gros pistolets et qui, comme vous pouvez le voir sur les photos, se balade en portant un étrange cercueil dans le dos. Le design général est radicalement orienté comics américains et tous les éléments graphiques font appel à une 3D en cell shading du plus bel effet. Si le





Vous incamez Grave, un héros tueur, sombre mais stylé, et qualifié de « dieu de la mort »

jeu de rôle Sakura Taisen ne s'adressait qu'à un public japonais et à tendance otaku, Gungrave s'annonce pour sa part comme un soft défoulant destiné à tous les amateurs de jeux d'action de la planète.

Bénéficiant d'un character design mortellement beau et d'un système de jeu donnant systématiquement un côté spectaculaire à l'action, Gungrave est de ces jeux qui peuvent séduire le joueur en quelques secondes. Son héros se déplace avec style, prend des poses classieuses en toutes circonstances, décharge ses deux guns sur ses adversaires d'un geste sûr et admirable, défie la mort en manifestant à peu près autant de peur et d'inquiétude que vous lorsque vous vous apprêtez à plonger une cuillère dans un yaourt aux fruits (placez un miroir devant vous la prochaine fois que vous en mangerez un, vous verrez). Certains diront qu'on a déjà vu quelque part un truc légèrement similaire. Et ils auront sans doute raison. Quand on y réfléchit, Gungrave est un soft dont le développement a vraisemblablement commencé à l'époque où Devil May Cry de Capcom commençait à envahır les pages de previews des magazines, il y a de cela environ un an. Enfin, moi j'dis ça comme ça. Il n'en reste pas moins que, objectivement parlant, ni le design des persos, ni les décors, ni l'ambience, ni le traitement de l'image, ne rapprochent ces deux titres. En somme, l'aspect classe et



### Les bons comptes font les bons tueurs

À la fin de chaque stage. l'ordinateur fait le bilan de votre performance au travers de différents calculs. Le Beat Count comptabitise le nombre d'ennemis abattus ; le Kill Rate calcule en pourcentage le taux d'ennemis abattus par rapport au nombre total d'ennemis apparus ; le Clear Time vous indique le temps que vous avez mis pour plier le niveau ; le Remain Life vous informe du niveau de vie qu'il vous reste : l'Artistic Bonus juge de la classe et de la qualité artistique de votre carnage ; un Total comptabilise enfin le nombre de crânes qui vous récompensent.



poseur du héros flingueur apparaît effectivement comme un point ressemblant, ce dont personne ne se plaindra, mais tout le reste du soft se démarque totalement du jeu qui aura consacré le début de l'ère des héros poseurs.

Grave n'est pas du genre à tergiverser lorsqu'il pénètre dans une salle remplie de lascars prêts à l'abattre : il tire, dégomme, cartonne, explose, de près comme de loin et dans toutes les positions, en marchant comme en sautant, sur les côtés comme par derrière. Si ses deux guns lui



### Des cinématiques somptueuses

Gungrave comporte tout un ensemble de petites sequences cinématiques qui viennent siinsérer entre les phases de jeu. En pluto, on pourrait croire à de l'animation 20 mais en mouvement, on s'aperçoit qu'il s'agit en fait d'une splendide 30 « cell-shadée » qui dépote grave. Graphiquement somptueuses ces séquences seduisent également par leur mise en scène très efficace et leur rythme infernal.







Effets pyrotechniques en rafales pour un titre 100 % action !





### jeux qui peuvent audumni audu quelques secondes

suffisent pour faire mouche face à un ennemi éloigné, il peut également compter sur son cercueil lorsqu'il se voit cerné : en faisant furieusement tourner son sinistre « accessoire » autour de lui, Il peut se déparrasser de plusieurs adversaires simultanément. Star bourrin, l'ami Grave ! Préparée spécialement pour le Game Jam 2, la pré-version que nous avons pu essayer permettait de bien se rendre compte du patentiel du jeu. Entraînant, bien fichu et extrêmement défoulant, Gungrave promet de formidables moments. Il faudra cependant que les développeurs n'oublient pas de se pencher sérieusement sur quelques points qui, s'ils ne choquent pas sur une version à 80 % de développement, se révéleraient en revanche plus fâcheux s'ils venaient à se retrouver sur la version finale. Parmi eux, l'aliasing et les scintillements, encore bien trop présents. Côté maniabilité, tout n'était pas encore bien réglé, mais le plaisir devrait bien être au rendez-vous. Notons d'ailleurs qu'un système de « lock on » permettra d'accrocher l'en-



Rien de tel qu'un coup de cercueil pour se défouler !

nemi, histoire de ne pas balancer toutes les balles dans le vide. On croise les doigts pour que les dernières semaines de développement se déroulent dans les meilleures conditions car, incontestablement, Red Ent. et Sega ont avec Gungrave un titre classieux et susceptible de faire un joli carton dans le monde entier.



Grave peut se débarresser de plusieurs héros simultanément en faisant tourner son laurd cercueil autour de lui

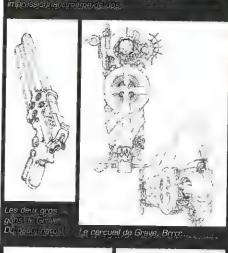


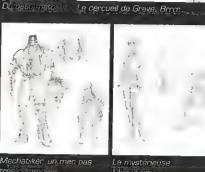
## Naissance de héros virtuels

La quasi-totalité des héros de jeux vidéo naissent sous la plume de dessinateurs. Dans Gungrave, ce sont Naito et Fujishima, deux grands noms de la discipline, qui se sont respectivement chargés du design des persos et de celui de leurs armes. Voici quelques-uns de leurs premiers crayonnès et croquis, à partir desquels sont nés les aplendides persos 3D de Gungrave.











Made in Japan 🧶



Lors de la présentation de son nouveau bébé, le volet GC de PSO, Yûji Naka a semblé particulièrement fier du travail de son équipe et extrêmement satisfait des performances de la console. Il n'a en revanche rien dit sur la version Xbox qui. apparemment, ne fait pas partie de ses priorités.

L'énorme succès de la version DC (300 000 joueurs connectés dans le monde) devrait se poursuivre sur GC, et ce dés l'été prochain au Japon





Un soft qui contiendra un épisode original compilé à l'excellent

## Phantasy Star Online Editeur: Sega (Senic Team) Machitta : Game Cube Sortie en Europe: N.C. Episode 1 & E



Dans ce volet désormais sous-titré « Episode I & II », on trouvera deux histoires pour le prix d'une. Bien sûr, il ne s'agira pas des deux premières versions DC. En fait, on ne retrouvera que le fameux volet PSO Ver.2 de la DC, lequel constitue l'Episode I. Quant à l'Episode II, il prend la forme d'une histoire totalement originale, avec des niveaux et challenges complètement nouveaux. Notons également l'arrivée de trois nouveaux persos jouables, d'un nombre imposant d'armes inédites au design très réussi, et d'un alléchant éditeur de persos Comme l'a longuement expliqué Y. Naka de la Sonic Team pendant la présentation, PSOEI&II peut très bien se savourer en « offline » tout en restant multijoueur. Totalement optimisé pour la GC, il peut, dans le cas d'une partie à 4 joueurs par exemple, afficher des quarts d'écran d'une qualité équivalente aux écrans de jeu en solo. C'est la claque, d'autant plus que tout a été prévu pour

que la pratique de ce mode ne nécessite pas forcément un téléviseur géant. La Sonic Team tient à ce que son jeu convienne parfaitement à l'esprit Nintendo, qu'il permette à toute la famille de se mettre autour de la console, sans avoir à la relier obligatoirement au réseau.



Le soft seul sera proposé à un prix de 6 800 yens, soit 59 euros. Une version Trial (ou bêta-test) sera distribuée avant la sortie officielle du jeu au Japon, et son fonctionnement en ligne commencera durant la dernière décade de mai. Les participants à ce test de fonctionnement seront tout simplement les joueurs qui auront effectué leur réservation d'un des deux packs PSOEI&II sur la home-page de Sega Japon, entre le 30 mars et le 30 avril. Le premier des deux packs, le Trial Edition Modern Set, qui comprend donc le jeu et un modem, est proposé à 9 800 yens (85 euros), un prix très honnête. Mieux : celui du Trial Edition Full Set, qui comprend en plus le spiendide « clavier-manette », atteint à peine les 16 600 yens [143 euros). Notons enfin que des trading cards PSO Card Battle seront également commercialisées. Elles devraient être compatibles avec le Card-e reader de la GBA, même si cet élément n'a pas encore été officialisé - Sega fait subtilement monter l'excitation chez les fans. Enfin, histoire de boucler la boucle du PSO-business, figurines et peluches verront également le jour prochainement.







À limage de Square avec son FFXI la Sonic Team joue la carte de la prudence en sortant une version test avant le lancement de la version finale

Cette plage constitue l'un des nombreux nouveaux décors à traverser



Le hit mondial du jeu en réseau prend un nouveau départ sur GC.















## LE JEU GUI VR LRISSER DES TRACES.





RalliSport Challenge offre une immersion totale dans le monde du rallye. Paysages magnifiques et variés, foule amassée sur le bord de la route, poussière, dégâts en temps réel, tout y est. Prenez le volant de plus de 25 véhicules officiels et défiez les parcours les plus torturés à travers 4 types de compétitions : Rallycross, courses de côte, spéciales chronométrées de rallye et courses sur glace. Avec un mode carrière extrêmement complet et la possibilité de disputer des courses jusqu'à 4 joueurs en simultané, RalliSport Challenge comblera les attentes des pilotes les plus chevronnés.

www.ybox.com/tr/rallisport PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.



\*JOUEZ PRUS. JOUEZ A RALLISPORT CHALLENGE. © 2002 Microsoft Corporation, Tous droits reserves. Microsoft Apoxiet les logis Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats de AUDI AG. Ford, Ford Forus, Escort et BS 200 sont des marques déposées par Ford Motor Company, licenciées à Microsoft Merci à Automobiles Reugeot pour son aimable collaboration. Les noms, logis et designs de Microsoft Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logis et designs de Microsoft Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logis et designs de Microsoft Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logis et designs de Toyota et Corloia sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Les noms, logis et designs de Toyota et Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logis et designs de Subaru et Impréza sont des marques déposées et vou de signs de Corporation. Les noms, logis et designs de Subaru et Impréza sont des marques déposées et vou des propriétes intéllectuelles de Joyota et Corporation. Les noms, logis et designs de Subaru et Impréza sont des marques déposées et vou des propriétes intellectuelles de Joyota et des logis et des des marques des posées et vou des propriétes intellectuelles de Joyota et des logis des marques des posées et vou des propriétes intellectuelles de Joyota et des marques des posées et vou des propriétes intellectuelles de Joyota et des marques des posées et vou des propriétes intellectuelles de Joyota et des marques des posées et vou de la company de la compan

Made in Japan 🛑

## **Beach Spikers**



douable jusqu'a
4 joueurs
amut ament
le mode VS est
totalement
parametrable
(nombre de
sets, etc.)

Une adaptation parfaite d'une borne d'arcade de Sega AM2 réalisée sur Naomi 2





Outre sa brillante réalisation en 3D temps réel, Beach Spikers — dont le sous-titre est Virtua Beach Volleyball — s'annonce remarquable pour la qualité de son gameplay. Simples d'accès, les commandes sont gérées uniquement avec le stick analogique et deux boutons d'action. Au moment des réceptions par exemple, le point d'impact du ballon sur le sol est dévoilé par un disque de couleur, vers lequel le joueur doit se déplacer pour couper la trajectoire du ballon, afin de faire soit une passe à son partenaire, soit un renvoi vers le camp adverse. Un bon placement permet d'effectuer des contres au filet. Pour les services et smashs, on se fie à la jauge de puissance qui apparaît à l'écran et on déclenche son

coup selon le timing adéquat. Le soft comporte 4 grands modes de jeu. Issu ou jeu original, l'Arcade propose des tournois à 8 équipes. Dans le World Tour, le joueur crée ses propres athlètes et participe à 8 grands tournois. Il doit notamment entraîner et améliorer son second perso, qui est géré par l'ordinateur et bénéficie d'un système d'I.A. dérivé de celui de VF4. Reste enfin le mode Tutorial, dans lequel on peut apprendre tous les coups du jeu, et surtout le mode VS, jouable jusqu'à quatre simultanément!

Éditeur : Sega (Sega-AM2) Machine : GameCube Sortie au Japon : Été 2002 Sortie en Europe : N.C.

### À nouveaux courts, nouvelles courbatures..



## Power Smash 2

Les possesseurs de PS2 ont longtemps bavé devant la fabuleuse série Power Smash — Virtua Tennis en Occident — de leurs amis « dreamcastiens ». Bientôt, ils pourront enfin essuyer leur bave d'un revers de la main franc et fier, puisque Sega et l'équipe de surdoués d'Hitmaker s'apprêtent à leur offrir une adaptation de Power Smash 2! Techniquement, le soft reste d'un niveau identique à l'arcade, et donc à la version DC. Côté joueurs, on trouve un total de 8 hommes et 8 femmes issus du sommet du classement mondial, parmi lesquels la Japonaise Ai Sugiyama, ce qui va faire énormément plaisir à nos amis nippons. Les trois modes de jeu disponibles sont les suivants : Tournament, Exhibition et World Tour. Le mode Exhibition reste bien sûr praticable en simple comme en double, et peut accueillir jusqu'à 4 joueurs simultanément.

Éditeur : Sega (Hitmaker) • Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : Été 2002 • Sortie en Europe : N.C.



La PS2 hèrite d'un jeu de tennis exceptionne





La sociéte Hitmaker s'est chargée elle-même de cette adaptation





Oddworld est en crise : le capitalisme sauvage, l'exploitation animale, la destruction de l'environnement. Aujourd'hui, les derniers survivants de votre race sont menacés. L'heure de la révolte a sonné. Rejoignez Munch et Abe dans leur lutte contre les tyrans industriels. Oddworld à besoin de vous !

www.xbox.com/fr/nddworld

PLAY MORE PLAY DEGWORLD



### Made in Japan

Avec son segaGT 2002, l'équipe de Wow Entertainment compte réaliser une simulation automobile classieuse, parfaitement conçue et techniquement irréprochable. Bien plus impressionnante que les premières démos dévoilées il y a quelques mois, la pré-version du salon était assez enthousiasmante, même s'il est clair que GT3 reste encore supérieur. Mais après tout, on ne sait jamais : segaGT 2002 dispose encore de quelques mois pour progresser et, pourquoi pas, se hisser au sommet du sport automobile sur consoles nouvelle génération.

Éditeur : Sega (Wow Entertainment) • Machine : Xbox Sortie au Japon : Courant 2002 • Sortie en Europe : N.C.





La réalisation des automobiles s'annonce prodigieuse

Certaines





Aerodancing 4

New Generation

Après avoir fait le bonheur de nombreux passionnés de simulations aériennes réalistes en 3D temps réel, la série des Aerodancing s'apprête maintenant à renaître sur PS2. Ce quatrième volet propose au joueur d'apprendre les techniques de pilotage de différents appareils, dans l'espoir de devenir un pilote d'élite. Notez que, pour la première fois dans la série, la liste des engins contrôlables comprendra des hélicoptères. Avec ses modes de jeu bien complets, ses missions variées et pimentées par l'ajout du système Scramble, ainsi que sa réalisation optimisée pour la PS2, ce DVD-Rom de Sega-AM2 devrait nous offrir de belles heures de voltige.

Éditeur : Sega (Sega-AM2) • Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : Été 2002 • Sortie en Europe : N.C.

Non, Greatest Nine n'a rien à voir avec l'émission star moisie qu'était l'Académie des Neuf. Il est en fait le dernier volet d'une série de bons jeux de base-ball de la Saturn. Avec son gameplay simple mais efficace, ses graphs au style réaliste et son aspect action très poussé, ce soft pourrait bien devenir le meilleur jeu de base-ball sur GBA. Voilà pourquoi nous nous devions de vous en parler. Éditeur : Sega (Smilebit) • Machine : Game Boy Advance

Greatest Mine

Sortie au Japon : Printemps 2002 • Sortie en Europe : N.C.



Le catalogue des voitures jouables a été établi

autour de trois mots-clés : tradition, légende

et lignage



Greatest Nine propose des graphismes impressionnants pour de la GBA



Un jeu impressionnant techniquement.



« Alors, c'est du Sans Promb ou du Diesel ? ».

Dans ce soft de « gag-aventure », le sort du monde est entre vos mains, ou plutôt entre vos doigts, puisque la seule possibilité d'action offerte au joueur est d'appuyer sur des interrupteurs. Basé sur des gags tordus et souvent cultissimes, ce titre né sur Mega-CD constituera un produit à part dans la ludothèque PS2. Son développement étant maintenant quasiment achevé, on devrait le voir arriver d'ici la fin du printemps au Japon.

Editeur : Sega (Wave Master) • Machine : PlayStation 2 Sortie au Japon : Printemps 2002 • Sortie en Europe : N.C.



Euh, voici un exemple de gag débile









## LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL

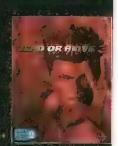




Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas... vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable. Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.

Each/www.xbdx.com/fr/doa3

PLAY MORE. PLAY DERD DR ALIVE 3."



### Made in Japan 🧶

Napoleon March, Red Flash, Tower Bridge, Great Wall, Matador Shot... ce sont là quelques-uns des incroyables coups spéciaux que l'on pourra réaliser dans Bakuretsu Soccer de Tecmo, un jeu de foot star délire réalisé sur les 32 bits de la PSone!



Le Napoleon March (Marche de Napoleon), un coup sobre classieux et hyper efficace, à l'image de l'équipe de France.

À quelques semaines de la Coupe du Monde, Tecmo nous propose un tout nouveau titre en forme d'alternative aux deux courants majeurs qui caractérisent la création « vidéo-ludo-footballistique » actuelle, lesquels sont bien sûr la simulation pointue (avec pour digne représentant Pro Evolution Soccer) et l'arcade (Virtua Striker, etc.). Ainsi, Tecmo arrive avec une approche différente qui pourrait se décrire comme un dépassement du football de type arcade · le « foot action grand spectacle ». Partant du principe que le jeu vidéo est un média qui peut permettre de faire l'expérience de choses irréalisables dans la réalité, les développeurs ont conçu un football en décalage total avec les jeux à la mise en scène utra-réaliste que l'on connaît actuellement.





Mirrealiste, mi-delire, ce foot de Tecmo sur PSone s'edresse à un très large public



Le Matador Shot permet aux Espagnols de déclencher des frappes de la puissance d'un taureau '

Les États-Unis s'aident de la Statue de la Liberté pour ne pas exploser face aux Bleus Un comble quand an sait que cette statue est, à l'origine, un cadeau de la France l'



## Bakuretsu Editeur Tecmo Machine PSone Sortle au Japon 16 mai 2002 Sortle au Japon - 16 mai 2002 Sortle au Europo - N.C.

Big Ben sous la foudre , un coup spécial évidemment réservé aux



### Le foot, c'est magique !

Dans Bakuretsu Soccer, on retrouve 32 équipes nationales (celles du prochain Mondiai) qui s'illustrent non seulement par leur style de jeu et leur efficacité, mais aussi et surtout leurs « Super coups spéciaux ». Basé sur ce système d'actions incroyables digne du film Shaolin Soccer, ce soft se caractérise ainsi par la présence de deux jauges, une pour chaque équipe, en bas de l'écran. Une fois pleines, elles permettent de déclencher des coups incroyables, aussi bien dans un but défensif qu'offensif , une mini-muraille de Chine en guise de défense pour la formation chinoise un shoot de la puissance d'un taureau pour l'Espagne, une surpuissante percée de défense basée sur de méga-jonglages très stylés - un coup appelé « Marche de Napoléon » ! - pour l'équipe de France, une défense organisée autour de la Statue de la Liberté pour les États-Unis, etc. : c'est pas très foot, mais c'est complètement fou ! Le tout s'accompagne d'une myriade d'effets spéciaux tout à fait en accord avec le degré de délire des actions. Précisons également que chaque équipe dispose d'un coup spécial encore plus puissant que seul un joueur bien particulier peut réaliser. Côté modes de jeu, on a affaire à quelque chose de plus classique, avec les quatre options que voici : World Cup (avec qualifs et phase finale), International League (une ligue à 8 équipes issues des 32 formations proposées), International Tournament (tournoi à 16 équipes) et Match (match amical seul ou à deux).







La formation chinoise peut compter sur sa grande muraille pour protéger ses buts











DEPUIS QUAND NE VOUS ÊTES VOUS PAS AUTANT AMUSÉ DANS L'EAU?







Des eaux déchaînées. Des navires aux performances démoniaques. Des explosions en chaîne. Simplement un jour comme les autres dans les mers du Dragon. Un jour d'affrontement naval sans règles ni prité. Serez-vous de taille pour cette bataille navale nouvelle génération ? A bord de navires ultra-rapides et lourdement armés, embarquez pour 28 missions de destruction massive ou plongez dans un mode multi-joueurs ravageur pour tester votre arsenal sur vos meilleurs amis.

WWW.XDOX.COM/17/DIOODWAKE PLAY MORE PLAY BLOOD WAKE



Made in Japan 🧶

## Raging bless

Editeur : PCCW Japan Machine : PlayStation 2 Sortio au Japon : 6 juin 2002 Sortio en Europe : N.C.

Vous aimez l'action « héroïco-fantaisiste » et les guerriers au cœur pur, les combats à l'épée et les forces obscures, la magie qui nettoie les raclures, le vent qui souffle dans les armures, les commandes simples et les combos qui assurent ? Alors ce titre va vous intéresser, soyez-en sûr...

Annoncé par l'éditeur Pacific Century CyberWorks Japan, Ragingbless se présente assurément comme la grosse surprise du mois. Autant vous préciser tout de suite que nous n'avons pas encore eu l'occasion de le voir tourner et encore moins de l'essayer. Toutefois, si l'on se fie aux toutes premières photos disponibles et au dossier de presse qui les accompagne, on peut facilement arriver à une conclusion simple et positive : Ragingbless est un titre qui promet. Nos confrères japonais ne s'y sont d'ailleurs pas trompés, puisqu'ils lui ont accordé une place de choix dans leurs previews dès son annonce. Si ça ne garantit en rien la qualité finale de cette galette numérique interactive, ça prouve en tout cas que, bien que PCCW Japan ne soit pas encore un des grands noms de l'industrie du jeu vidéo, son soft a su se faire remarquer par sa classe visuelle intrinsèque et ses concepts de jeu très carrés.

### **Une lueur d'espoir pour Atranart**

Pour dire les choses simplement, Ragingbless se présente comme un soft d'action aux commandes faciles à maîtriser mais permettant tout de même de délivrer une grande variété de coups. Le jeu se déroule dans un univers fictif fortement inspiré de l'Europe moyenâgeuse, prenant la forme d'un vaste continent appelé Atranart. À une ambiance de chevalerie et de magie se mêle la splendeur d'édifices témoins d'une civilisation hautement avancée, mais frappée dans son épanouissement par le réveil de puissances démoniaques. Les quatre héros principaux — on en compte en fait un cinquième mais il est caché — se montrent parfaitement en accord avec le genre traité : un chevalier, une jeune fille prêtresse à ses heures perdues, un guerrier et un magicien. Les puristes s'exclameront sens doute qu'il



manque un elfe et un naın, mais il n'est pas impossible que des persos de ce type fassent leur apparition dans le soft d'ici sa sortie. Nous verrons bien. En ce qui concerne le jeu proprement dit, à première vue, ça fleure bon le Golden Axe nouvelle génération. Du reste, il semble que de gros efforts aient été opérés aussi bien sur le plan technique que sur les systèmes de jeu en multijoueur.

### Tout pour l'action

Le soft propose deux grands modes de jeu bien distincts, auxquels s'ajoute un mode secret qu'il faudra débloquer. Le Story Mode constitue le cœur de Ragingbless. Le joueur dispose d'un choix de quatre personnages au départ — comme nous l'avons vu plus haut, un cinquième héros devrait pouvoir être débloqué. Chacun d'eux s'illustre par un scénario particulier, de sorte





### Quitte à jouer avec la terre entière autant être bien équipé.









que l'on peut traverser ce Story Mode de cinq façons différentes ; l'éditeur parle d'ailleurs de Multi Story. On trouve onze stages vanés qui se traversent au rythme d'affrontements avec des hordes de créatures malintentionnées. Au bout de chaque stage, un bon gros boss bien méchant vous attend. En somme, ce mode, c'est du pur beat them all. Bien que basées sur des commandes simples, les attaques réalisables semblent très variées. Elles se déclinent sous deux formes principales : les attaques enchaînées, avec combos à la clé, et les magies, lesquelles garantissent quelques sympathiques effets spéciaux. Les combats se déroulent ainsi aussi bien au corps à corps qu'à distance, au moyen de vos attaques magiques et autres pouvoirs star puissants. Un système de notation apprécie la valeur de vos performances à travers un Ranking, histoire de vous motiver totalement. Mais le plus intéressant dans tout ca, c'est que les développeurs ont concu ce Story Mode de manière à ce qu'il puisse se jouer aussi bien seul qu'à deux simultanément. Avec l'aide de votre partenaire, vous pourrez donc développer des tactiques de combat différentes de celles du jeu en solo. Deuxième mode de jeu au menu, le Duel Mode se présente comme un mode match praticable jusqu'à quatre joueurs simultanément malgré son nom (les Japonais et l'anglais, vous savez...). Dans celui-ci, l'écran de sélection vous propose un total de

Le soft propose deux grands modes de jeu bien distincts, auxquels s'ajoute un mode secret qu'il faudra débloquer

### Héros enragés

Voici les quatre héros disponibles des le début du jeu en Story Mode. Chacun d'entre eux se caractérise bien sur par ses armes, aptitudes et cours particuliers





À deux, vous pourrez appliquer différentes stratégies en fonction des aptitudes de vos persos.



Dans le Duel Mode, les 4 participants choisissent leur perso parmi 24 guerriers et autres magicians

24 personnages jouables. Il s'agit tout simplement des héros du jeu, auxquels s'ajoutent des ennemis issus du Story Mode. Une nouvelle fois, l'action se base sur un système de coups normaux et de magies, ainsi que sur l'utilisation de différents Items (objets) à récupérer sur l'aire de jeu. On se retrouve donc face à un soft de baston multijoueur qui devrait s'avérer capable de rebooster l'intérêt du soft une fois le Story Mode plié dans tous les sens. Le troisième et dernier mode de jeu étant secret et donc caché, nous n'allons pas vous détailler précisément son contenu. Sachez simplement qu'il porte le nom de Full Attack Mode et qu'il permet de savourer le Story Mode dans sa parfaite totalité et d'une façon différente, en incarnant librement un des cinq héros et un ennemi caché. On ne sait pas encore ce qu'il faudra faire pour y accèder, mais de toute facon, même si c'était le cas, on ne vous le dirait pas, car un secret c'est quand même sacré... Actuellement situé à un stade de développement de 90 %, ce CD-Rom PS2 devrait être disponible dès le 6 juin prochain au Japon

### WANADOO eXtense, L'INTERNET HAUT DÉBIT



Avec le pack extense de Wanadoo et son forfait Haut Débit illimité, devenez le héros du 21<sup>ème</sup> siècle grâce aux jeux en réseau ou participez à toute heure à des tournois de jeux de stratégie. Alors explorez vite avec Wanadoo tout l'univers du jeu.

Pour plus d'informations



PRIX APPEL LOCA

ou tapez: wanadoo.fr

Darty, Boulanger, Espaces Culturels Leclerc et magasins specialises



Made in Japan

Un jeu de réflexion frais signé Sony CE

Si le nom d'Otostaz peut sembler étrange, il ne l'est pas vraiment lorsqu'on comprend le japonais. En effet, dans la langue de Kutaragi, Otostaz s'écrit en katakana et se lit « Otosutatsu ». On y retrouve les verbes otosu et tatsu, qui signifient respectivement « la sser tomber » (au sens propre) et « se dresser ». Et en fait, ceci résume assez bien le jeu : lorsque le joueur laisse tomber des éléments sur le plateau, il fait se dresser des immeubles. Ainsi, Otostaz se présente comme un jeu de puzzle dans lequel on se sert de « Pieces » (éléments) que l'on dépose sur une aire afin de construire des bâtiments, avec pour but ultime de créer des villes prospères et animées. N'allez cependant pas en conclure que ce soft contient un aspect Sim City, car il n'en est rien, et, surtout, il n'a aucun côté gestion/simulation. Tout est limité à un concept basique de puzzle rythmé, aux règles simples mais aux possibilités probablement énormes.



Chaque ligne verticale est appelée Avenue



Sony C.E. a toujours aimé parier quelques yens sur des jeux de réflexion au concept nouveau et autres puzzles au design innovant, tels que Kurushi, XI et Fantavision. Dernier projet en date : un certain Otostaz.





Sony C.E.I. PlayStation 2 Mai 2002







Toujours en quête d'une idée géniale synonyme de jackpot, Sony C.E continue donc de pousser les projets les plus prometteurs

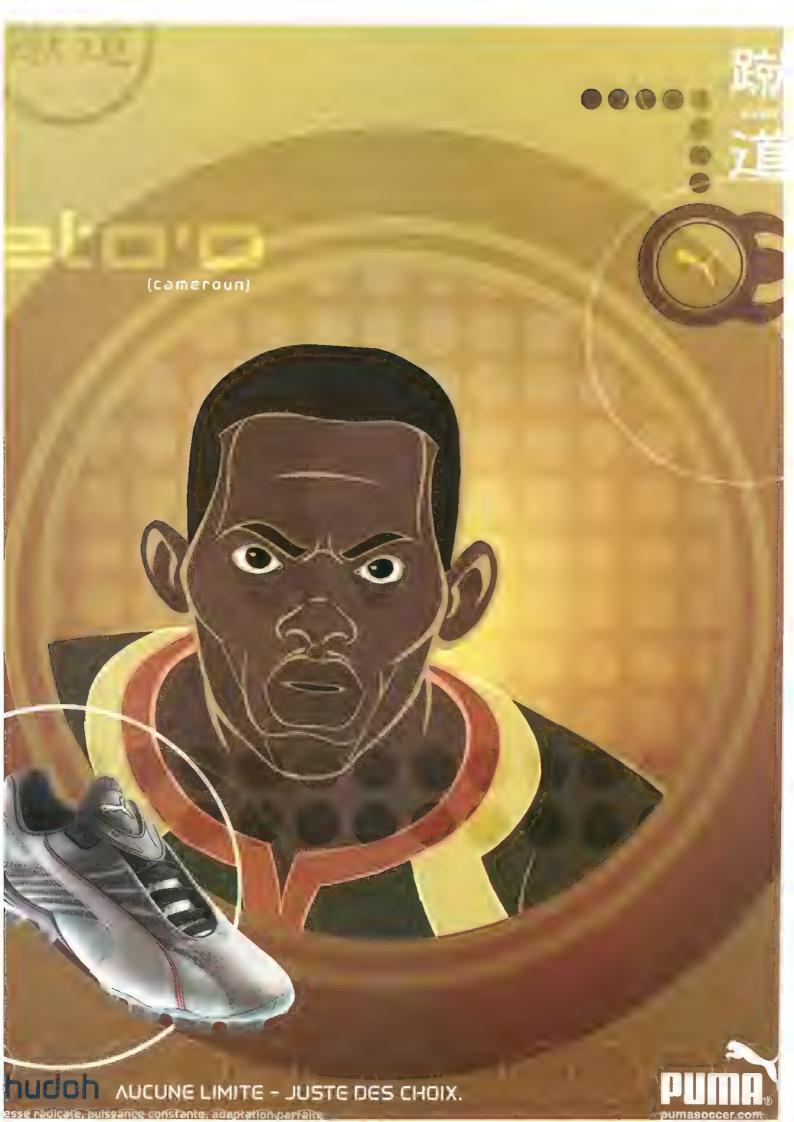
Les « Pieces » sont de trois types : eau, arbre et terre. En combinant ces éléments entre eux, on peut obtenir un nombre étonnant de résultats différents, qui sont traduits par une variation du level (niveau) de vos immeubles. Et tout ceci, bien sûr, influe sur votre score. Le jeu se déroule sur un plateau quadrillé et incliné, sur lequel on dispose les éléments stratégiquement en suivant des règles bien précises : on crée un bâtiment de niveau 1 en plaçant un élément « terre » entre deux éléments « eau et arbre ». Guand ces deux derniers éléments sont en diagonale, deux « terres » peuvent être placées à proximité pour former deux bâtiments. En plaçant une « terre » entre deux bâtiments de niveau 1, on crée un bâtiment de niveau 2. Pour créer un niveau 3, il suffit de mettre une « terre » à proximité de trois bâtiments niveau 1. On peut ainsi progresser jusqu'à des bâtiments de niveau 6, mais il ne faut jamais aublier que certains éléments explosent lorsqu'on les superpose, que deux « terres » forment une « montagne », qu'une « montagne » interdit toute construction, et enfin que des bâtiments noirs « devil » peuvent apparaître pour vous jouer de mauvais tours...



Pour les débutants il sera sage de commencer par le village, qui correspond au niveau de difficulté le plus faible

Les designers ont donné une très jolie apparence « papier » à tous les éléments araphiques







## underwater 🗓





Comme le sous-entend fortement son titre, ce jeu se déroule totalement en milieu aquatique

Avec - U - underwater unit, la société nippone Irem S.E. revient à un genre qu'elle adore et auquel son image reste fermement rattachée : le shoot them up. S'il ne semble en aucun cas révolutionnaire, le concept de base de ce soft n'en est pas moins alléchant. Il s'illustre par les quatre aspects suivants : shooting intense, exploration, situations variées et progression sous forme d'un enchaînement de missions. Pour peu que le dosage de ces quatre ingrédients soit bien maîtrisé, on devrait bénéficier d'un cocktail savoureux. L'action vous transporte dans un avenir proche, dans lequel les continents de la planète ont été presque totalement engloutis sous les eaux, et où une armée impériale surpuissante et survoltée règne sur plus de la moitié du monde. Rien ne semble pouvoir l'empêcher de conquérir les dernières zones rebelles. Il reste cependant un dernier espoir : celui des forces d'opposition d'une alliance militaire. Bien qu'elle soit dans une fort mauvaise situation, cette alliance peut encore croire au miracle, car elle dispose du plus



Sulrem S.E. n'est pas une société dotée de gros movens. on sent en revanche au'elle a cherché à bien équilibrer son soft de manière à ce qu'il se hisse à un bon niveau général.





Éditeur : Irom Software Engineering Machine: PlayStation 2 Sortie au Japan : 2 mai 2002 Sortie en Eurone : N.C.

Irem Software Engineering poursuit son retour sur le devant de la scène vidéoludique. Après Zettai Zetsumei Toshi, qui devrait être dispo au Japon au moment où vous lirez ces lignes, voici un tout nouveau soft issu de la boîte créatrice de R-Type.



Le design très typé et plutôt rondoullard des différents bātiments militaires ne fera peut-être l'unanimité

Certaines missions vous demanderont de retrouver des ruines et vestiges sousmarins



avancé des sous-marins militaires jamais créés : le Chronos. Et c'est bien sûr vous qui, à bord de ce bâtiment, allez partir blaster les méchants à coups de torpilles et autres canons mitrailleurs dernier cr.

### Une ambiance immersive

Profitant des capacités de la PS2 en matière de 3D temps réel, les développeurs ont créé un monde aquatique tridimensionnel relativement complexe et, semble-t-il, plutôt réussi, bien que les graphs des décors paraissent globalement faiblards. Quoi qu'il en soit, la pré-version que nous avons pu essayer nous a permis de constater que l'animation se montre fluide et agréable, et que la maniabilité ne semble souffrir d'aucun problème particulier. L'aspect exploration est bien développé autour d'un système de sonar (avec un effet visuel sympa à la clé) dont on est constamment amené à se servir. Des passages de combat à la surface de l'eau viennent relayer les phases de plongée, histoire d'éviter toute monotonie. Enfin, les objectifs des différentes missions et la nature des bâtiments militaires à affronter vous amènent systématiquement à opérer de petits choix stratégiques en matière d'armement et d'équipement.

## en bref

### TIT TENNIS EN FAMILLE

Nameo lancera Family Tennis Advance sur GBA le 14 juin prochain au Japon. Digne héritier de la famille des Family Tennis et autres World Court-ce jeu ... de tennis au design simpliste mais adorable pourrait bien devenir le must du genre sur la por-table de Nintendo. Nous vous reparierons plus longuement de cette cartouche le mois prochain. Europe: N.C.



### ET GUNVAL-QUI PLEURE

Gunvalkyrie, le superbe deuxième titre de Smilebit (Sega) sur Xbox, a complètement manque sa sortie au Japon, le 21 mars der-nier. Avec a peine 12 043 unités vendues durant les quatre premiers jours de com-mercialisation, il a obtenu un score de ventes pire encore que celui de JSRF. Heureusement pour Smilebil, pour ratiraper tout ca il reste encore les marches occidentaux, enfin, euh, le marché améri-









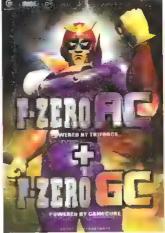
Made in Japan 🥌

## F-Zero

### Le grand retour de la course prodige

L'annonce tant attendue du nouveau volet de F-Zero a enfin eu lieu à Tokyo le 28 mars dernier, en présence de Shigeru Miyamoto et Satoru Iwata de Nintendo, ainsi que de Toshihiro Nagoshi d'Amusement Vision (Sega) Pour cette version GC, le géant de Kyoto a jugé bon de changer une nouvelle fois d'équipe. Si, sur SFC et sur N64, le jeu avait été fait en interne,

on se souvient que Nintendo avait confié à une société appelée ND Cube le développement de la version GBA. Cette fois, c'est donc l'équipe d'AV du groupe Sega qui se charge de l'affaire. Tout premier soft annoncé sur carte Triforce, F-Zero sortire en deux versions, arcade et console.



Réalisé par Sega pour Nintendo, le tout nouveau volet de F-Zero sortira en arcade ET sur GC. Du jamais vu !

Provisoirement appelés F-Zero
AC et F-Zero GC, ces deux
jeux sortiront respectivement sous les marques
Sega et Nintendo, fin
2002. Notons qu'une
fonction permettra de les
coupler via Memory Card
59. Réalisé par les créateurs

de Daytona USA, ce nouvel F-Zero devrait s'illustrer par différentes innovations et par une qualité technique exceptionnelle Actuellement, seul le visuel principal est disponible. Pour les premières images du jeu, il faudra attendre l'F3. en bref

FUN ABOUT COURT TOULOUS

Récemment dépassée: par le superbe
Wreckless sur Xbox, la seve Run About
tente de revenir au sommet des jeux de
car/action avec un tout nouveau voter baptise Run About 3 New Age. Laction se
déroulera a New York et plus precisement
à Mannattan Climax, a qui l'on doit l'en
semble de cette sene, promet de nous surprendre par la variete des vénicules
jouables Un soft PS2 qu'E3 Staff commercialisera au Japon en mai prochain (sortie
en Europe N.C). On ne-manquera pas de
vous en reparier

basée sur la technologie GC. Elle permet donc de réaliser des conversions aisées et rapides sur la console de Nintendo.

## Pocket Monsters

Annoncée par Nintendo, Sega

et Namon le mois

une carte d'arcade

dernier, la Triforce est

## Game Boy Advance

Les toutes premières images de Pocket Monsters Game Boy Advance (titre provisoire) viennent d'être dévoilées au Japon. Franchement, d'un point de vue graphique, ça n'a pas l'air mortel. Mais attention : la série Pokémon n'a jamais été réputée pour la qualité de ses graphismes, même si, il faut le reconnaître, les volets N64 s'en tiraient plutôt bien. En somme, cette version GBA devrait une fois de plus tout miser



Le nom du heros, que l'on voit ici laisser des traces de pas sur le sable, reste encore inconnu





sur la qualité du gameplay, sur l'intérêt de l'aventure et sur la présence de magnifiques Pokémon. D'ailleurs, puisqu'on en parle, sachez que l'arrivée de trois nouveaux Pokémon a été officialisée — il y en aura encore d'autres, rassurez-vous. En V.O. japonaise, leurs noms seront : Sonan (un « Pokémon joyeux »), Ballbeet (un « Pokémon luciole ») et Yomawaru (un Pokémon à l'image de la mort). On les retrouvera tous dans le dessin animé Mizu no Miyako no Mamorigami Ratias to Ratios, qui débarquera dans les salles de ciné nippones l'été prochain (en même temps qu'un autre DA Pokémon, Pika Pika Hoshizora Camp).

Éditeur : Nintendo • Machine : Game Boy Advance • Sortie au Japon : Courant 2002 Sortie en Europe : N.C.

## Surveilla ce - Kanshis



À l'époque de la PSone, le studio de développement japonais Production I.G s'était fait remarquer pour ses jeux d'aventure en forme de dessins animés, au rythme et à la conception plutôt corrects: les Yarudora (lit. : « feuilletons à jouer »). Commerciaiisés par Sony CE, ces softs avaient réalisé des scores de vente honorables avaient en consultance - Forme hyper évoluée des Yarudora, ce jeu d'aventure sur PS2 mise sur un système de multiples séquences animées en 2D affichées simultanément. Vous y incarnez un membre d'une troupe spéciale chargée de lutter contre des terroristes. Votre rôle : gérer un central de surveillance vidéo



L'histoire de ce jeu d'aventure se divise en six chapitres

Vos occupations principales : tout observer, jongler entre les moniteurs (six au total) et analyser les situations, afin de tirer un maximum d'informations des scènes durant lesquelles vos ennemis apparaissent sur l'écran principal.

Éditeur : Sony C.E.J. • Machine :

Sortie au Japon : Sortie en Europe :



Notez que le mot « surveillance » apparaît bien en langue française dans le titre original japonais !







## Le mot de la tsu



Amıs Français bonjour ! C'est moi, Kôji Aizawa, rédacteur en chef de Famitsû Xbox! Au Japon, on ne peut pas dire que l'actualité de la console américaine soit au beau fixe avec cette histoire de machines qui rayent les disques. Cependant, des jours meilleurs vont peutêtre arriver enfin, avec Halo qui sort le 25 avril et Rallisport Challenge en juin. J'espère qu'à l'E3 Microsoft annoncera des nouvelles réjouissantes et que la Xbox reprendra du poil de la bête au Japon. En dehors d'elle, le marché du jeu, chez nous, a décollé durant le mois de mars. Le Japon est en pleine crise économique, mais lorsque de gros titres sortent, ils se vendent a priori sans problème. Et comme ici l'année fiscale se termine en mars pour la plupart des entreprises, c'est un peu comme si on « sortait » de la crise à grands coups de jeux ! Que ce soit Super Robot Taisen Impact de Banpresto ou Kingdom Hearts de Square, sortis le 28 mars dernier, ils se sont tous deux écoulés à plus de 400 000 exemplaires en seulement trois jours ! Le premier est un titre-culte chez les animefans, et le second profite de l'effet Disney + Square ; on peut donc se dire qu'un tel chiffre est finalement « logique ». En tout cas, la PS2 ne s'arrête plus depuis la fin de l'année dernière. Au moment où j'écris ces lignes, Onimusha 2 dépasse les 900 000 exemplaires, VF4 les 550 000, Xenosaga et SakaTsuku (NDLR : management de foot de Sega) en sont à 480 000 pièces, et Samura; à 220 000 unités écoulées. Quant à Tekken 4, plus de 180 000

exemplaires ont trouvé acquéreur le premier jour de sa sortie. Il y a beaucoup de bons titres, et en plus ils se vendent tous très bien ! Pour ma part, je me réjouis de voir le retour de Sega sur le devant de la scène. En dehors de la PS2, il y a bien sûr biohazard " sur GameCube, avec 140 000 unités vendues en une semaine, et Fire Emblem Fûin No Ken (GBA), et ses 120 000 ventes, qui sortent du lot. Tous deux sont d'excellents jeux, mais ils ont moins bien démarré que ce que je m'étais imaginé au départ. En particulier " biohazard ", qui , c'est un fait, possède vraiment les meilleurs graphismes du monde. Mais la grosse surprise vient de la Dreamcast que l'on croyait mourante. Avec ses 230 000 pièces écoulées, et ses quelque 27 000 personnes présentes lors de son show, Sakura Taisen 4 et Sega créent vraiment la surprise. Pour ma part, ie suis épuisé, car fin mars on ne comptait pas moins de 60 nouveaux titres en magasin, et ma masse de travail s'en est évidemment trouvée alourdie. Je ne fais que jouer encore et encore, je ne sais même plus à quand remonte mon dernier somme ! Finalement, vu l'état actuel du marché, la seule machine dont le futur immédiat nous préoccupe est bien la Xbox. Et pour moi qui dirige son magazine, vous imaginez ! À la rédaction de Famitsû, nous avons joué à 16 sur Halo, c'était vraiment excellent! Les FPS ne sant vraiment pas un genre populaire au Japon, mais vu la qualitá de ce jeu, on peut espérer que des Japonais vont y prendre goût, voire prendre l'habitude de jouer à des jeux étrangers

Faires-vous une toile dans vothe salon.











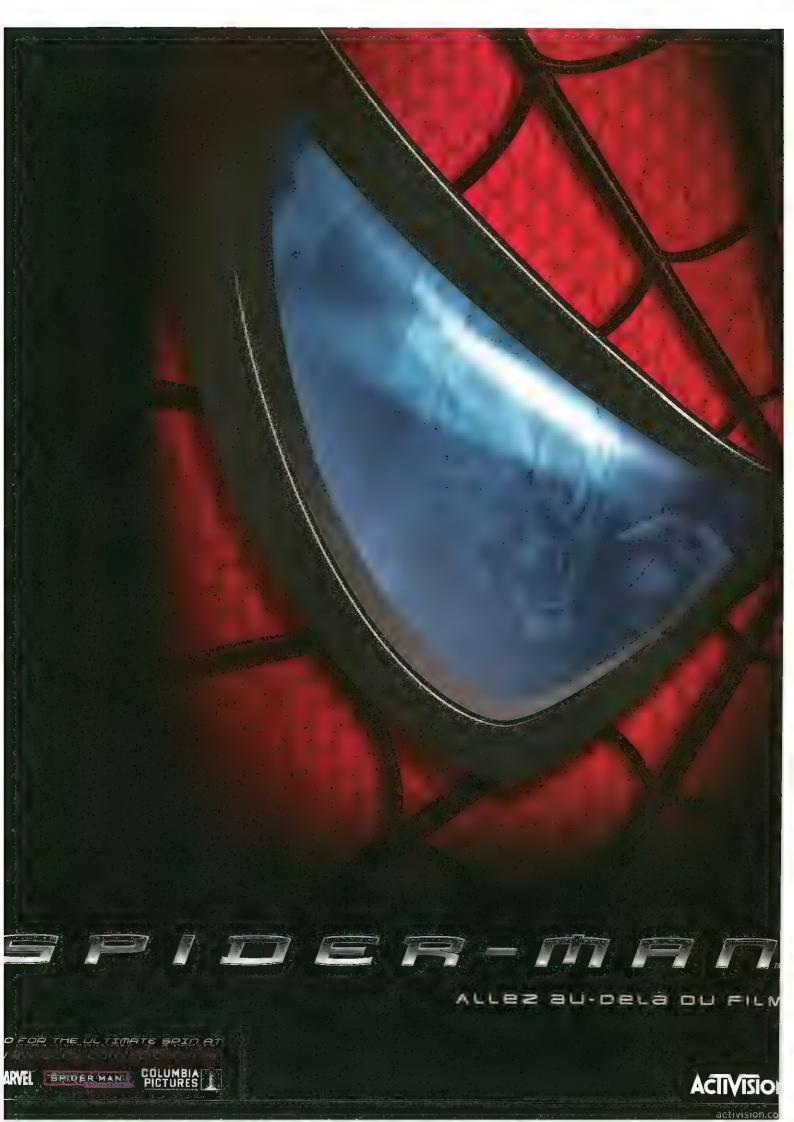
PlayStation 2











Made in Europe

## Viedal of Holine line Playsi



Dectronic Arts PlayStation 2 6 Juin 2002



La scène du débarquement promet d'être culte

Avant d'entrer tête baissée dans le vif du sujet, et pour ceux qui ne suivent pas l'actualité vidéoludique de près, rappelons que Medal of Honor Frontline n'a rien à voir avec Medal of Honor : Débarquement Allié sorti il y a environ un petit mois et demi sur PC. Cet opus PS2 n'a d'ailleurs pas été développé par 2015 mais par EA Los Angeles et proposera donc des niveaux (une vingtaine) assez différents. Il faut également savoir qu'à Joypad, le Medal of Honor PC a divisé les foules : si personne ne remet en cause l'efficacité de la mise en scène, on trouve que les innombrables scripts de situation qui se déclenchent à des endroits précis cassent un peu le gameplay (il y a un côté « par cœur » assez agacant dans le déroulement des missions). Bref, tout ça pour dire qu'on espère ne pas retrouver ce défaut majeur sur « piessetou ».

Pour en revenir à nos moutons aphteux, cette première version jouable nous a permis de dresser un bilan technique plutôt positif, malgré quelques gros problèmes de maniabilité (pas de vue inversée, contrôles analogiques trop brusques) et un moteur de jeu pas franchement fluide. Cette bêta permettait de jouer à deux missions : le D-Day (présent également sur PC) et l'assaut d'une ville des côtes normandes. Un constat s'impose : MOH Frontline est juste d'une beauté hallucinante ! Il s'agit incontestablement du plus beau FPS de la machine. Les décors affichent un niveau de détails incroyable et bénéficient de textures d'une richesse assez inhabituelle. Bref, on a sous les yeux un univers complètement crédible et très immersif. À ce titre, le niveau du débarquement n'a pas grandchose à envier à ce que nous avons vu tourner sur PC :



La mise en scène cinématographique donne plus de crédit à l'action.

Après des mois d'attente insoutenable (Ok, j'exagère la performance), EA nous a enfin fait parvenir une première version jouable de Medal of Honor Frontline. Premières impressions sur un FPS qui s'annonce exceptionnel.





Un level-design cohérent, très « couleur locale »

la mise en scène en met plein la vue (les avions occupent le ciel, la DCA s'en donne à cœur joie, tout le monde gueule pour se donner du courage, classe), les effets de particules qui accompagnent les explosions et les gerbes d'eau se payent même le luxe d'être mieux réussis, tout comme le rendu du sable d'ailleurs. Nous voilà rassurés, les consoleux ne devront pas se contenter d'un MOH au rabais ! En ce qui concerne la mission se déroulant dans la ville, le constat est le même : vous devez couvrir vos soldats qui peinent à évoluer au milieu des tirs allemands, des avions américains lâchent des bombes alors que vous progressez dans les ruelles, les bâtiments s'écroulent autour de vous, dégageant d'épais nuages de poussière, on assiste à des drames humains... la guerre dans toute son horreur, quoi. Les développeurs semblent en tout cas avoir misé sur la variété des situations. On croise les doigts bien fort pour qu'ils soient parvenus à garder un rythme aussi soutenu sur tous les niveaux. En termes de gameplay, MOH Frontline s'inscrit dans la lignée des précédents volets PSone. En clair, il ne faut pas s'attendre à de l'action tactique (vous ne pourrez pas donner d'ordres aux PNJ, par exemple) mais à un FPS ultra-efficace servi par une Intelligence Artificielle au top niveau et une mise en scène immersive. Comme la place manque, suite au prochain épisode...

### en bref



### L'AILE SUD DU BIABLE

Les responsables du Millenium Stadium Cardiff ont remarque que les équipes de football qui occupaient les vestiaires de l'aile nord remportaient a chaque fois les matchs. Les équipes d'Arsenal. Birmingham City et Tottenham Hotspur font ainsi partie des victimes du mauvais sor qui plane sur les vestiaires de la partie sud our se liberer de ce terrible envoutemen un expertien Feng Shura été dépé gence pour benir la salle et conjurer le maléfice. Seul l'avenir nous révélera si cet exorcisme aura eu un effet



### DO YOU WAKEBOARD ?

Après le surf, le wakeboard. Activision nous a dégoté le petit champion de cette discipline aquatique pour étoffer sa branche sports extrêmes 02. Prévu pour la fin d'année sur toutes les consoles nouvelle génération, Shaun Murray s Pro WakeBoarde vous entraînera sur une p'tite planche tractée par un hors bord pour realiser des figures aenennes, avec toujours un game play à la Tony Hawk



### EVERQUEST SUR PS2

II ne devrait pas s'agir d'un simple porta ge du MMORPG sur console, puisque l'ac tion se situera 500 ans avant celle d'Everguest On pourra façonner 9 personnages et modifier leurs cheveux visages et identités comme dans la version PC Everquest Online Adventures devrait être disponible courant 2003. Sony nous promet même une connex on dotée d'une









Des batailles Epiques dans l'espace









Rikku prodigue ses demiers conseils à Tidus avant que celui-ci ne soit à nouveeu frappé par le raz de-marée

Éditeur : **Squaresoit** Machine : **PlayStation 2** Sortie en Europe : **31 mai 2002** 





## Fantasy



Les Japonais jouent à Final Fantasy X depuis juillet 2001, les Américains s'y adonnent depuis 6 mois, alors que nous autres Européens bavons sur les visuels depuis tout ce temps!

Notre patience sera-t-elle bientôt récompensée?

Encore quelques jours avant de découvrir que cette attente n'aura pas été vaine. Julo nous a d'ailleurs gratifiés d'un excellent zoom sur FFX dans la rubrique USA Today du numéro de février dernier, en laissant s'exprimer son âme sensible aux charmes du dernier bébé de Square sans pour autant se laisser envoûter par ses chimères. Massive Respect. La version européenne est maintenant entre mes mains si graciles, tel le flambeau rutilant accompagnant le déroulement des Jeux Olympiques, et il est de mon devoir de déposer cette offrande à vos pieds afin de nourrir votre insatiable curiosité. J'en fais un peu trop, là ?

### Un gameplay novateur -

On peut difficilement lutter contre l'attraction qu'opère chaque volet de la saga des Final Fantasy. On a beau reprocher à tel épisode d'avoir privilégié une histoire d'amûûûûr, ou à tel autre le retour des personnages à taille réduite, l'excentricité des monstres, le look futuriste des protagonistes, etc., Final Fantasy a toujours déchaîné les passions, en constituant un noyau de fidèles en constante progression au fil des années. On ne peut pas parler d'une révolution pour ce 10º opus, mais d'une évolution surprenante avec la disparition de repères familiers. Finie la grande carte présente dans chaque jeu, puisque cette dernière cède la place à une petite map omniprésente indiquant votre position. Du coup, le jeu gagne en cohérence, mais, en contrepartie, n'évite pas les environnements linéaires. Ce léger défaut sera vite





Il est franchement depiorable qu'un titre aussi spiendide que FFX ne soit disponible qu'en 50 Hz en version européenne





belayé par les somptueux décors en 3D temps réel, et là, il faut avouer que la claque est monumentale ! Les cinématiques se fondent dans le jeu sans aucun loading. L'immersion est d'autant plus marquée que les personnages parlent. Sensation bien étrange mais au final très agréable, avec des dialogues en anglais sous-titrés en français. Le système de combats a bénéficié d'innovations majeures qu'il est ici impossible de résumer. En gros, on note la disparition des points d'expérience au profit des AP exploités dans le Sphere Grid, l'apparition d'une fenêtre affichant les visages des personnages et leur ordre d'attaque et l'existence de l'Overkill qui surgit lorsque vous tuez un ennemi avec plus de points de dégâts que nécessaire et qui vous fait gagner plus d'AP. Les invocations sont dorénavant envisagées comme de réelles entités qui se substitueront aux personnages lors des combats. Toutes ces petites innovations apportent une brise de fraîcheur à ce 10º épisode, qui aurait gagné à voir le jour en 60 Hz. Parce que proposer une version européenne en 50 Hz, c'est petit, oh oui très petit même... Décidément, comprendrant-ils un jour ?





### PLAGRANT DELIT DE POSTICHE

En Allemagne, un Munichois suspecte de ni intre parte un un volsin l'avait vir poi ter ce qu'il avait cru être un cadavre, a éle innocente après avoir montre à la police sa collection de poupées gontlables (au nombre de quatre). Il venait de tester son demier achat quand les policiers ont déparque chez lui Les torces de l'ordre sont rés vité réparties pour ne pas déranger davantage l'homme en question.



### 1 -1.000

Name of the property of the pr

### SHERWINE EN FRANCE!



planties cut scenes ou jeu accom pagne d'un ésume su diffuse su fun TV e 27 mai et

chains à Zhh intes chauller vos mayintoscopes et préparez vos cassettes pour enregistrer des 90 minutes mythiques. On applaudit la performance de Nicolas Beuglet et son équipe, qui ont bataille pour ablenir les droits de diffusion pour Fun TV et pour

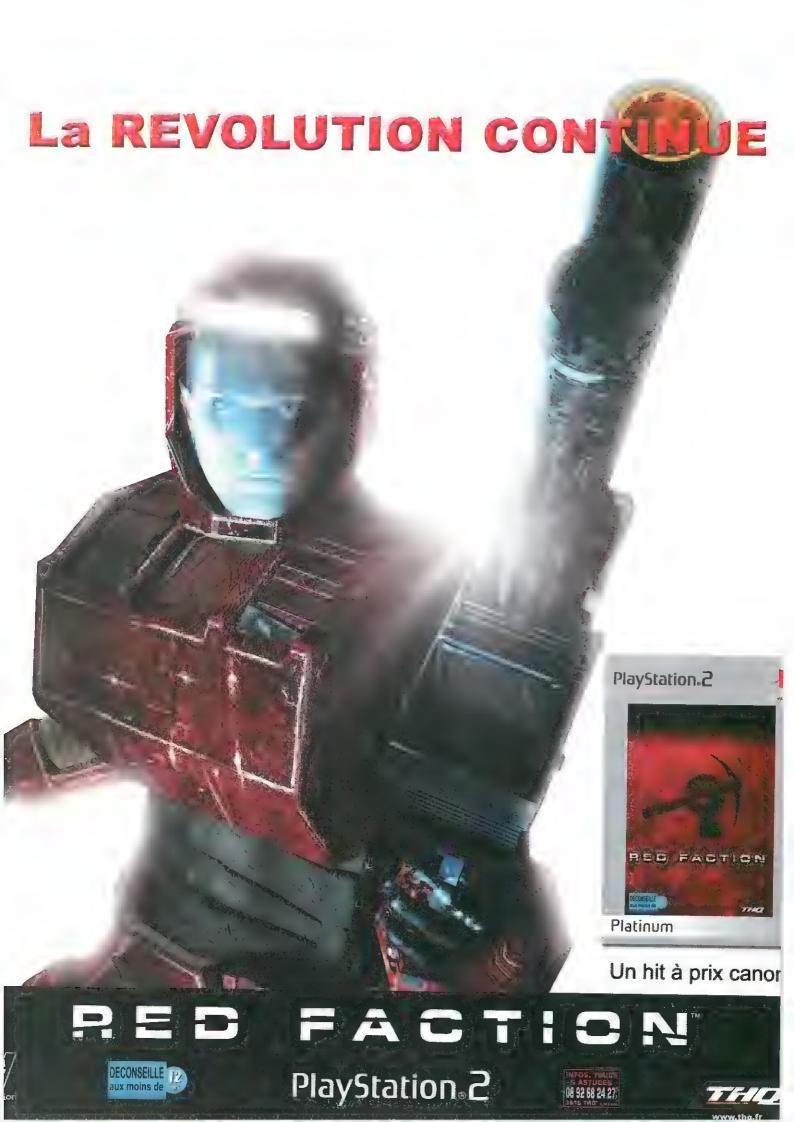
### (2)(5

O municipal la Secritor marie (1) (6 adeptation de l'inférico parie (7) (1) ségli rajustinos vostionis en prédice (7) par militar épiscotes (0) (1) raza fontal de l'o différences (0) (1) raza fontal

### UN POUR TOONS..

Loons, The Fight for Fame reunira sur Xipox Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvestre et Taz Le fitte d'Infogrames, proposèra un mode d'igueurs ou chacun devra se natre publidevenir celebre en utilisant l'arsena ciassique des Looney, l'unes comme les tarés à la crème où des grosses endumes, le jeu est dévoloppe par Wartnog in llevrall débarquer en septembre prochain.





## Conflict Desert Storm



Dans cette atmosphère de fin du monde où nous vivons, ce jeu d'action/tactique vous propose de revivre l'intervention américaine dans le Golfe, en prenant le contrôle d'une équipe de Forces Spéciales. Sans vouloir jouer les pères moralisateurs, il y a un truc qui me chiffonne un peu ; quelle idéologie véhicule ce titre ? Peut-on s'inspirer de faits aussi troubles pour faire un jeu vidéo ? Ben ouais, les enfants, la Guerre du Golfe, ce n'est pas la même chose que la Seconde Guerre mondiale. Sans porter les stigmates de la bombe ludique ultime, CDS dispose d'un potentie ludique certain. Le titre de SCI est en effet très proche de Hidden & Dangerous (PC) : chaque soldat a une spécialité, il est possible de donner des ordres en temps réel à ses hommes pour élaborer une stratégie d'approche et les contrôles sont



Le système d'ordres en temps réel est simple et assez efficace

Un gameplay qui privilégie la tactique et la furtivité

assez poussés (gestion d'inventaire, déplacements furtifs, conduite de véhicules). Première bonne surprise, les commandes ont été pensées intelligemment et ne demandent pas de combinaisons de touches abracadabrantes. D'autre part, techniquement, le jeu s'en sort plutôt bien. Les environnements sont réalistes, relativement vastes. Les mouvements des soldats, en revanche, gagneraient à être un chouïa plus naturels. Autre petit défaut constaté sur cette version bêta, le nombre d'images par seconde a tendance à chuter lorsqu'il y a beaucoup de bâtiments. Bref, si l'I.A. des ennemis tient la route, Conflict Desert Storm pourrait bien créer la surprise au moment de sa sortie. Affaire à

Éditeur : Codemasters • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Juin 2002



en bref

tombée accidentellement du dixième étage d'un immeuble ne souffre d'aucun traumatisme grave. La petite fille se trouvait dans les bras de sa maman devant une fenêtre entrouverte lorsqu'elle a donné un prusque coup de reins. Heureusement, vingt metres plus bas, au pied de l'immeuble, une haie d'arbres et d'arbustes a amorti sa chute.



LARA CROFT AUX ENCHERES

C'est pour la bonne cause que la donzelle se deshabille pour offrir sa tenue fetiche. Autorisee par Éldos Interactive, la vente débutera le 26 avril et durera 10 jours. Tous les bénéfices seront reversés à l'UNICEF. Fonds des Nations Unies pour l'Enfance. Le costume est celui porté par Nell McAndrew qui fut le modèle de Lara Croft de 1998 à 1999. Unique, cet objet de collection sera vendu avec un certificat d'authenticité.



DRIVER 2 SUR GBA

Et hop, un p'tit visuel de Driver 2 Advance développé par Senneri Interactive pour Infogrames, Vous pourrez bientôt executer les missions du célèbre flic dans vos toilettes comme Julo, sur votre scooter comme Kendy ou en Business Class comme le très précieux Gollum.



2002



Les conditions

encore été



Une chose est claire : chez EA Sports, la politique des exclusivités, ce n'est pas vraiment leur truc ! Tout le monde aura droit à son Joker ! Quelques jours après le bouclage du numéro 118 de Pad, et donc le test de F1 2002 sur Xbox, l'éditeur américain est venu nous rendre une petite visite pour présenter la version PlayStation 2... Cette nouvelle édition arrive très exactement six mois après le lancement de l'édition 2001. Hum, hum. Alors forcément, autant vous prévenir tout de suite, il ne faut pas s'attendre à des bouleversements majeurs. Cette nouvelle mouture intéressera surtout les fans de monoplaces qui ont loupé le précédent volet. Outre une réactualisation des écuries, des pilotes et des sponsors, F1 2002 proposera quelques améliorations graphiques, notamment de splendides effets de « radiosité » sur le bitume, des angles de vue « spécial accident » et une conduite par temps de pluie encore plus spectaculaire (plus de flaques, plus de gouttes d'eau, plus d'éclairs !] En ce qui concerne les modes de jeu, on note quelques différences par rapport à la version Xbox ; les développeurs ont notamment revu le mode Défi : certains challenges vous opposeront cette fois à d'autres concurrents. Sinon, à l'instar du dernier Madden, suivant vos performances, vous gagnerez des cartes qui permettront de délocker des modes de jeu inédits ou encore d'améliorer les performances des F1. Le feeling, quant à lui, reste très prache de l'édition précédente. Petit plus appréciable, le moteur physique gère maintenant l'aspiration. Pour finir, sachez que cette version PS2 s'est révélée nettement plus convaincante que sur Xbox, en dépit de quelques ralentissements. Le producteur nous a d'ailleurs assuré que le jeu serait fluide en toutes circonstances. Qui vivra verra...

Éditeur : EA Sports • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Fin avril 2002

### LES YEUX DE SON MAITRE

Sony prévoit de sortir pour Noël 2002, voire début 2003, le Eye Toy (titre provisoire dont la marque vient d'être déposée), un jeu qui utilisera le même principe que Police 24/7 En réalisant des mouvements dans le vide devant sa caméra USB (genre webcam à 3 francs), une foule de mini-jeux bien débiles comme chasser des personnages de l'écrar ou encore nettoyer ses vitres seront à l'hon-



## 11:2 (34)

## UNE POLITIQUE INCOMPRÉHENSIBLE

Sorti au Japon il y a dėja guelques mois Everybody's Golf 3 est attendu comme le messie par une grande majorité d'aficionados de la discipline. Malheureusement, la rumeur qui courait depuis plusieurs semaines comme quoi ce titre ne verrait jamais le jour en France vient d'être confirmée, à notre grand désespoir. Sony a annulé la sortie du Inu en Europe l



:ellex

arred Annear Servientise examel in the C aptation de Captain America Thi

## CAPCOM VS SNK SE LA DONNE GRAVE SUR GAMECUBE

Récemment officialisé par Capcom Japon, Capcom Vs SNK 2 EO (Easy Operation) verra bel et bien le jour sur GameCube. La date? Juillet 2002 sur l'archipel. Un mode de charge inédit (le GC-Ism) verra le jour sur cette version. Pour info, le stick analogique C permettra de balancer les attaques spéciales cosmiques phénoménales. Quant à de nouveaux personnages, en bien suspense et longueur de pov keum font plus que force et que machin. Nous voită bien avances.



## Gun Metal ...

Les jeux de mechas ne sont pas légion sur console et Gun Metal sera le premier à voir le jour sur Xbox (avec Gunvalkyrie de Sega). En dirigeant ce robot géant qui peut à tout moment se transformer en avion de chasse pour atteindre un autre point de la map, vous aurez pour mission de faire feu sur tout ce qui bouge. Que les attaques viennent du sol ou des airs, le but est simple : détruire tous les ennemis qui se mettront en travers de votre chemin avant que ces derniers ne détruisent les installations alliées, les bâtiments civils, et ne tuent la population. Malgré des animations assez fluides et des environnements variés (désert, montagne, paysages ennegés...), Gun Metal joue la carte du jeu bourrin à gogo dans lequel il ne faut pas réfléchir plus d'un quart de seconde.



L'avion permet d'attaquer les forces ennemies à distance avant que celles-ci n'aient dévasté



Europe

Made

Alors, puisque le shoot est roi, il suffit de garder le doigt sur la gâchette pour balancer dans les tronches métalliques ennemies toute sa puissance de feu (mitrailleuse, lasers, missiles...). Gun Metal est un titre qui risque de f<mark>ai</mark>re nettement moins de bruit que ses explosions.

Éditeur : Vivendi Universal Games • Machine : Sortie en Europe :

Sun Soo va tenter de récupérer son empire tombé aux mains de Xao Gon, aide de ses 4 acolytes



New Legends est le 1° jeu développé par Infinite Machine, un studio anglais dont certains membres ont bossé sur Jedi Knight sorti sur PC en 1998. Autant dire que nous ne sommes pas en présence d'amateurs. L'équipe avait d'ailleurs commencé à mettre au point une version PC de New Legends, vite abandonnée pour se consacrer à la mouture Xbox. Ben voyons, Tout ce qu'on peut en retenir pour l'instant, c'est que le ciel ombrageux



# New Legends



où perce une lune diaphane est bien joli. Pour le reste, on regrette une animation minimaliste des personnages, qui tentent tant bien que mal d'évoluer dans une Chine mi-futuriste, mi-ancestrale. Le héros, Sun Soo, ne se déplace jamais sans ses potes, qui possèdent d'évidentes aptitudes singulières. Sun Soo affronte les troupes du vilain Xao Gon, armé d'un fusil à pompe dans la main gauche et d'un sabre dans la droite. Drôle de combinaison qui n'augure pas que du meilleur...

Éditeur : THO • Machine : Sortie en Europe :

## Made in Europe

Alors que la saison 2002 est déjà bien entamée, les éditeurs se lancent à nouveau dans la course au titre de la meilleure simulation de Formule 1. En attendant la nouvelle mouture de l'exceptionnel F1 2001 d'Electronic Arts, tous les férus de simulation ne peuvent que se réjouir à l'idée d'une version de GCGP sur console. Tous les PCistes ne sont pas sans savoir que Grand Prix 3 fait partie des hits en matière de simu de F1. Ce quatrième volet, normalement plus abouti, développé à la fois sur PC et sur Xbox (puis sur PS2), devrait apporter son lot de sensations aussi bien au niveau visuel que de la conduite. Mais après une rapide démonstration du jeu, certains aspects semblent clairement à remettre en cause.



## Que ce soit au niveau de la motion capture ou du son, c'est l'écurie Arrows qui a servi de modele, Super

## eoff Crammon Éditeur : Infogrames



## Un hrin de désillusion

Graphiquement, il serait de mauvais ton de formuler des reproches à l'égard de GP 4 même si quelques défauts apparaissent. En effet, que l'on pilote sur bitume, dans l'herbe ou le sable, les pneus ont toujours la même apparence, à savoir qu'ils ne se salissent pas (il en sera de même dans la version déf'!), et on regrettera l'absence de reflets sur les casques ou les carrosseries. Il n'empêche qu'en ayant recours à la technologie du GPS, GP 4 retranscrit de façon ultra-réaliste les environnements et le relief (bosses, aspérités, dénivelés...) sur chacun des 17 circuits. Au point de vue de la conduite, l'enjeu est de taille pour cette version



Mister Geoff Crammond s'attaque enfin au monde de la console avec son dernier volet de F1 en date. Mais que les fins connaisseurs ne se réjouissent pas trop vite, Grand Prix 4 n'est pas exempt de tout défaut et retrace, de surcroît, la saison 2001.

MIREBURE: Khok

Sortie en Europe : Juin 2002



commissaires n'ont pas l'air de se rendre compte des risques encourus en se promenant au bord de la piste

Xbox. Après une rapide prise en main, on peut constater que GP 4 n'est pas vraiment orienté simulation. Sans aller jusqu'à prononcer le mot « arcade », la conduite se montre assez tolérante, même si les vitesses réelles doivent être respectées pour ne pas finir dans un mur ou sur le gravier. Malheureusement, et bien qu'il soit analogique, le système de freinage ne réagit pas toujours aussi bien qu'on le souhaiterait et le poids des monoplaces, bien modélisées, est difficilement perceptible. Les trajectoires idéales sont, quant à elles, difficiles à suivre puisque la conduite se fait par « àcoups ». Mais ne restons pas sur ces quelques notes négatives qui peuvent encore être corrigées dans les jours à venir. Avec des « pit stop » interactifs réalisés en 3D, des effets et des conditions météorologiques dynamiques (la piste s'assèche progressivement au passage des voitures, les gouttes de pluie ruissellent sur la visière en vue pilote, le temps peut changer d'un bout à l'autre de la piste...] et une I.A. avancée, GP 4 s'annonce tout de même sous de bons auspices dans l'univers de la console et devrait pouvoir convenir aussi bien aux néophytes (nombreuses aides de pilotage) qu'aux joueurs confirmés. Côté PC, de nombreuses interrogations restent en suspens, notamment du point de vue de la vitesse. Suite au prochain numéro...





### CONCOURS DE PIEDS PUANTS

Aux États-Unis dans le Vermont, une dizaine de concurrents ont eu 10 ans pour se proparer a l'oprauve du pied e plus (mal)edolani. Ils devaleni cenvainere un jury quals portaient les baskets les plus usées et nauséabondes pour remporter le concours de la chaussure la plus pourne. C'est Danny Denault, un bambin de neuf ans de New Milford qui a rafle la palme et un prix d'environ 565 euros, en marchant tout simplement quotidiennement dans de



## VIVENDI UNIVERSAL GAMES

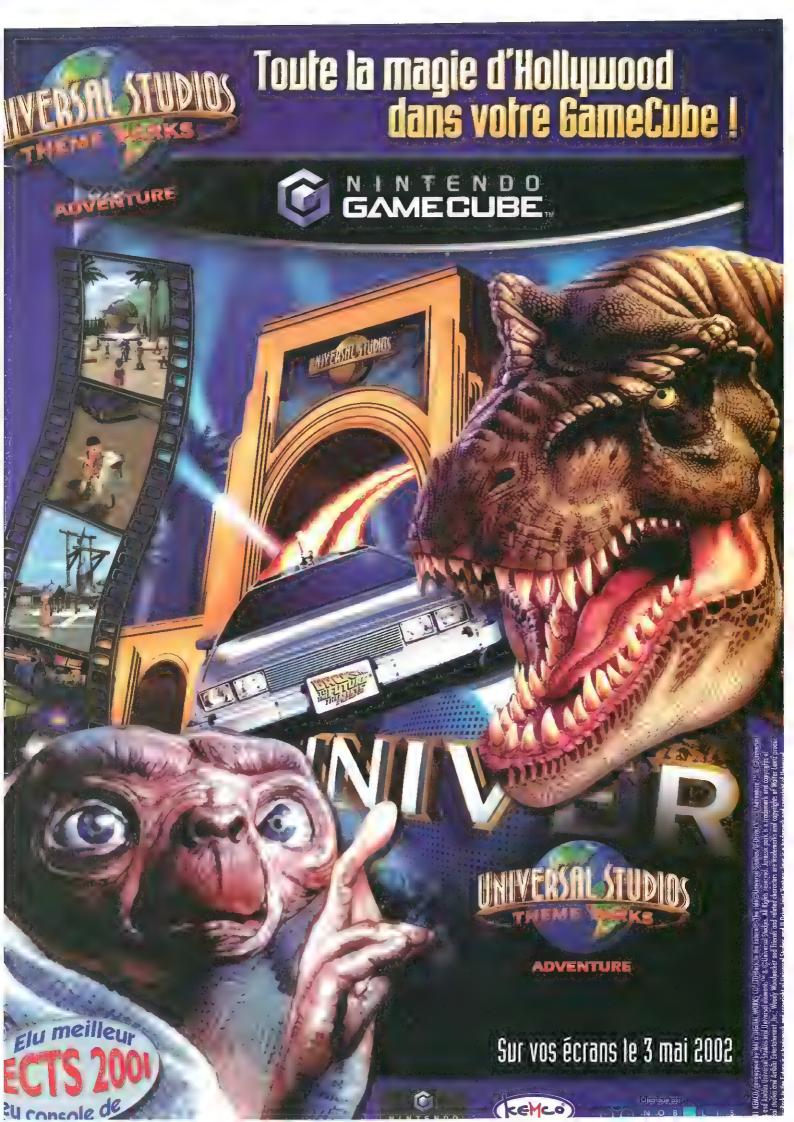
Depuis la creation de leur bijanche jeux vidéo, on peut dire que les pitits gars de chez We Games ne chôment pas. Le derdes prochains yeux du développeur anglais Empire interactive en France, Allemagne ef Australie. Cet accord concerne des titres comme Virtua Tennis, Grazy Taxi ou Starsky & Hutch sur de multiples platesformes nouvelle generation.

## VIVENDI

### SAOS SUCCES

Valla une pouvelle qui vart bien une pati-le breve ! Plus de cinqui illions d'exemviaires de Métal Gear Soliil 2 ont eté d'Iluses dans les magasins du monde entier Enotrie succes er perspective 500 Konami, qui a décidement assure comme





## Made in Europe

## Spider-Man ...



## The Movie



Comme vous le savez déjà, Spider-Man The Movie sera le prochain titre phare d'Activision en matière d'action. Le soft s'inspirera évidemment du film de Sam Raimi qui sortira en France au début du mois de juin. Sachez désormais que le jeu sera aussi disponible sur Xbox, GameCube et GBA! Eh oui, il n'y aura pas que les possesseurs de PS2 qui pourront avoir le plaisir d'incarner le héros le plus charismatique de la Marvel. Les diverses versions du jeu promettent d'être semblables dans le fond, même si dans la forme, c'est la mouture Xbox qui devrait être visuellement la plus belle, grâce à un meilleur affichage. Spider-Man The Movie proposera des challenges variés à base de recherche, de beat them all et parfois de poursuites dans la ville. Contrairement au longmétrage, vous affronterez d'autres super-vilains que le Bouffor Vert puisque vous retrouverez également Electro (le maître de l'EDF), Shoker, le Vautour, Craven et bien d'autres boss déguisés bien cruels. Dans sa version Game Boy Advance, le soft sera un banal jeu de plate-forme/action en 2D, à l'instar de Spider-Man Mysterio Menace sorti voici 3 mois sur la portable. Bref, il sera difficile en tant que joueur de ne pas subir la Spider-Mania qui s'annonce torride pour ce début d'été.

Éditeur : Activision

Machines: PlayStation 2, Xbox, GameCube, GBA

Sortie en Europe : Fin mai 2002









## en bref



## LE FRAUDEUR DU MOIS

À Bobigny, un père de famille d'environ 40 ans accompagne de ses trois enfants a détourne un bus de la RATP en menaçant d'un couteau le chauffeur pour se faire raccompagner jusqu'à son domicile à Villetaneuse. Avant le départ du bus, le machiniste a réussi à faire descendre les quelques passagers présents. Une fois arrivé devant l'église, l'homme est descendu par l'arrière avec ses trois bambins avant de disparaître: Il n'a toujours pas été interpelle



### KELLY SLATER'S : LA VAGUE MÉTAPHYSIQUE ?

Kelly Slater's Pro Surfer joue les arlésiennes : toujours pas de version bêta a se mettre entre les pognes. On devra, une fois n'est pas coutume, se contenter de jeter deux yeux sur cette nouvelle photo. A priori, le rendu de la flotte promet d'être assez réaliste Maintenant, que vaudra le gameplay ? Brûlez des cierges, les amis



## NOKIA : ALLO ?

Nókia, qui a signé un accord de partenarial avec THQ pour la sortie de Dark Summit, organisera une opération commerciale dans 171 magasins Virgin, Score Games et Stock Games, du 20 avril au 18 mai. Pour participer, il suffira de deposer un bulletin dans l'une de ces boutiques. Un tirage au sort aura lieu le 3 juin et le gagnant remportera un Nokia 5510.



## Street Hoops





Éditeur : Activision

Machines: PlayStation 2 et Xhox Sortie en Europe : Eté 2002

Activision continue d'explorer les sports alternatifs. Cette fois-ci, l'éditeur américain nous a pondu un clone du sympathique NBA Street. Un choix assez curieux compte tenu du succès relatif rencontré par le titre d'EA Sports Big. Perso, je préfère mille fois jouer à un jeu comme NBA 2K2 qui propose également une option street. Mais bon, c'est un autre problème. À l'instar de NBA Street, Street Hoops est 100 % orienté arcade : le but sera donc de dunker en effectuant les mouvements les plus classes possibles. Ce titre développé par le studio Black

Des basketteurs perfeitement modelisés





Un rendu qui semble plus lumineux pour la version PS2

Ops (Knock Out Kings 2002) proposera en outre 4 modes de jeu (World Tour, King of the Court, and Full and Half Court Pickup...) ainsi qu'une dizaine de playgrounds bien connus des aficionados de street-ball (Venice Beach, Oakland, New York, etc.). Enfin, sachez qu'il sera possible de jouer jusqu'à 8 via le multitap. N'ayant pas eu de version jouable entre les pognes, impossible d'émettre le moindre avis sur le potentiel ludique de l'animal ou sur la qualité des animations qu'on espère bien stylées. Tout ce qu'on peut affirmer pour le moment, c'est que les basketteurs semblent bénéficier d'une excellente modélisation et qu'il existe peu de différences entre les versions Xbox et PlayStation 2. Voilà, vous savez tout.





## MX Superfly

Alors que Ricky Carmichael fait encore des siennes et mène la vie dure à David Vuillemin tout en visant une huitième couronne mondiale, MX Superfly entend bien rallier à sa cause les joueurs qui auraient des vues sur Freekstyle, prochain titre d'EA Sports recyclant le moteur de SSX. En mode Carrière ou Arcade, es 25 environnements disponibles (véritables circuits de supercross, motocross et freestyle, plus quelques circuits urbains imaginaires) permettront de mettre vos talents de pilote à l'épreuve. Sauts d'obstacles, rampes, passages de toit en toit... tous les spots plus ou moins cachés devraient être en assez grand nombre pour prendre son envol et sortir la quarantaine de tricks caractéristiques au MX. Si au vu de ces quelques photos, les animations des pilotes (26 champions de 125 et 250cc au total) semblent réussies, on ne pourra pas en dire autant de la modélisation des meules,





Bonjour les suspensions à la réception l Heureusement. différentes qualités de matériel seront disponibles



ni des graphismes très aseptisés. Il ne reste plus qu'à attendre la première version jouable pour se faire une idée plus précise sur ce titre sans originalité. Mais si le gamep ay est à la hauteur, MX Superfly aura peut-être une chance de tirer san épingle du jeu.

Éditeur : THO

Machines : PlayStation 2 et GameCube Sortie en Europe : Septembre 2002





Après Dark Summit, c'est au tour de Toxic Grind de bénéficier d'un soi-disant scénario pour mettre en scène ce jeu de BMX. Si vous ne le saviez pas encore, cette discipline sera totalement Ilégale en 2097. Tous les contrevenants pris en flagrant délit seront arrêtés et dans l'obligation de participer à un jeu télévisé. Mais avant que ne débute ce « remake » du

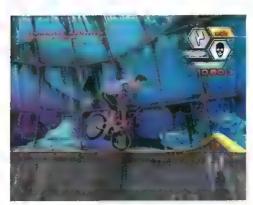
Le Colisée de Rome transformé en « BMX park » pour l'accesion li ne manque que les





pour des fiaures de Prix du Danger, une toxine mortelle sera injectée dans le sang de chaque participant. Grâce à une nouvelle technologie permettant de voyager dans le temps, es 14 environnements aux décors interactifs (cavernes sous-marines, Colisée de Rome, forêt de Sherwood...) donneront lieu à de nombreuses missions (désamorcer des bombes, couler un navire, descendre un hélico...) truffées de dangers. Avec ses 4 modes de jeu (Underground, Circuit, Arcade et Multijoueur), son éditeur de circuits et les différentes customisations possibles, espérons que Toxic Grind fera mieux que le très inintéressant et mal réalisé Dave Mirra Freestyle

Editeur : THQ • Machines : Xbox et GameCube Sortie en Europe : Juillet 2002



## www.century-soft.com



**VOTRE JEU** 48H CHROI EN ① 04.73.600

JEUX VIDEO neufs français



SPECIALISTE VPC DEPUIS





## NOUVEAUTES \*

| ALL STAR BASEBALL 03  |     |        |
|-----------------------|-----|--------|
| CENTER COURT TENNIS   |     |        |
| COUPE DU MONDE 02     |     |        |
| DELS EX               |     |        |
| DRAKAN .              | 57  | 00     |
| NDGAME                | 61  | 00     |
| 1 2002 , , ,          | 57  | 00     |
| NAL FANTASY 10.       | 54  | 00     |
| 2.AlVI3               | രവ  | 4 11 1 |
| RON EAGLE MAX         | 57  | 00     |
| SS 2                  | 56  | 00     |
| RON EAGLE MAX<br>SS 2 | 57  | 00     |
| .O. KINGS 2002        | 58  | 00     |
| JIKE TYSON BOXING     | 58  | 00     |
| O ONE LIVES FOREVER   | 56  | ññ     |
| OGER LEMERRE 2002.    | 57  | ĎΩ     |
| OLAND GARROS 02 .     | 37  |        |
| HADOW HEARTS          | 57  |        |
| O. DIER OF FORTUNE    | 57. |        |
| EST DRIVE OVERDRIVE.  |     |        |
| IRTLA FIGHTER 4       |     |        |
| VTA TOUR TENNIS       | 56  |        |
| VIA TOOK IEIVING      | 20  | 00     |
|                       |     |        |

| 27      | PLAYSTA        | ATION 2 | 2    |
|---------|----------------|---------|------|
| ACE CO  | DMBAT 4        | 56      | 00   |
| BLOOD   | OMEN 2         | 57      | 00   |
| CAPCO   | M VS SNK 2.    | 57.     | .00  |
|         | BANDICOOT      |         | 00   |
| DARK SI |                |         | 00   |
|         | MAY CRY        |         | 00   |
| DROPSH  | ъР             | 56      | 00   |
|         | Y WARRIORS     |         |      |
|         | THEFT AUTO     |         |      |
| HALF DE |                | .49     |      |
| HEAD H  |                | ., 56   |      |
| CO .    |                |         | 00   |
|         | D DAXTER       |         |      |
| KESSEN  |                |         | 00   |
| MAX PA  |                |         | 00   |
|         | O ghosts glo   |         |      |
|         | GEAR SOLD      |         | .00  |
|         | GP 2           |         |      |
|         | SHA WARLOR     |         | 00   |
|         | A THE RAPPE    |         |      |
|         | REVENGE        |         | 00   |
|         | RISIS 2 + g-co |         |      |
|         | AWK S skate    |         |      |
| MILEON  | IT FJSiON      | 53.     | JUU. |



| - 2      |                 |      |     |
|----------|-----------------|------|-----|
|          | VENGEANCE       | 57   | 00  |
| BLOOD'   | Y ROAR primal.  | 60   | 00  |
| BURNO    | Л               | 57   | 00  |
| CEL DA   | MAGE            | .57  | 00  |
| COUPE    | Du MONDE 02     | 60   | 00  |
|          |                 | .57  |     |
|          | IRRA BMX        | 57   | 00  |
| EXTREM   | E G3            | 57   |     |
| 155 2002 | 2               | .62  |     |
|          | RATH supercross |      | 00. |
|          | ANSION          | 57   | 00  |
|          | DURTS DE 2002   | 57.  |     |
|          | RS rogue leade  | r60. | .00 |
|          | ADVENTURE 2     | 57   |     |
|          | MONKEY BALL .   | 57   |     |
|          | MASH BROS .     | 57   |     |
|          | FREE R DE       | 57   |     |
|          | AWK SKATER 3    | 60.  |     |
| WAVE R   | ACE BLJE storm  | 57   | .00 |
|          |                 |      | _   |

## NOUVEAUTES

| AL CT  | AR BASEBA        | Δ2    |
|--------|------------------|-------|
|        |                  |       |
|        | ik rise perat    | HIA.  |
| CEL D  | AMAGE .          |       |
| COLP   | E DL MONDI       | - 02. |
|        | H BAND COC       |       |
|        |                  |       |
|        | Y SKIES          | 1.3   |
| GJN \  | /ALKYRIE .       |       |
|        | 211 7 7 17 11 17 |       |
|        |                  |       |
|        | NGS 2002 .       |       |
| MX 20  |                  |       |
| OFF R  | OAD WIDE C       | PEN.  |
|        | CKY              |       |
|        |                  |       |
| IF21 D | RIVE OVERDI      | GAE ' |
| -      | 10 - 17-13 A     | Total |
|        |                  |       |
|        | The state of     | 3000  |
|        | XB               | OX    |

| AMPED FREESTYLE 6                     |
|---------------------------------------|
| BATMAN VENGEANCE 6                    |
| BLOOD WAKE 6                          |
| BLOOD OMEN 2 6                        |
| DARK SUMMT 6                          |
| DEAD OR ALIVE 3 6                     |
| FT SAISON 2002 6                      |
| GENMA ONIMUSHA. 6                     |
| HALO .6                               |
| JET SET RADIO FUTURE 6                |
| MAD DASH RACING 6                     |
| NBA LIVE 2002 6                       |
| NH. 2002 6                            |
| NHL HITZ 6                            |
| ODDWORLD ODYSEE 6                     |
| PROJECT gotham race 6                 |
| RALLISPORT CHALLENGE 6                |
| SHREK., 6                             |
| STARSWARS OB WAN .6                   |
| TONY HAWKS SKATER 3.6                 |
| TRANSWORLD SURF 6                     |
| WRECKLESS 6                           |
| 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 |

| VOXVVICE   |         | GBA    |
|------------|---------|--------|
|            |         | prix   |
| ADVANCE    |         |        |
| BREATH OF  |         |        |
| CHEVALIER  |         |        |
| ERABIN BAN |         |        |
| FILA DECA  |         |        |
| GOLDEN S   |         |        |
| JEDI POWE  |         | LES.   |
| KLONOA .   |         |        |
| MOTO GP    |         |        |
| PRO TENNI  |         |        |
| ROLAND C   | SARROS  | S 02   |
| SHEEP      |         |        |
| SONIC      |         |        |
| SUPER MAI  | श0 वर्ष | van 2. |
| TEKKEN     |         | 0.00   |
| TONY HAW   |         |        |
| ZIDANE FO  | OTBAL   | L U2   |
|            |         |        |
|            |         |        |



CANON SP KE. ..... EAVY METAL geometri SHENMUE 2

PORT GRATUIT\* COMMANDE > 60 EURO

## CENTURY SOFT 63018 CLERMONT-FERRAND CEDEX 2

NOM / PRENOM ADRESSE. VILLE

CHEQUE DI MANDAT DI CARTE BLEJE

☐ PLAYSTATION 2 ☐ XBOX ☐ GBA ☐ DREAMCAST ☐ GAME TITRES...... PRIX. ..

□ commande > 60 Euros GRATUIT

□ COLIS SUIVI 48H 3 Euros □ DOM & TOM / CEE: 10

## Premier Manager

Alors que la plupart des managers de foot se contentent de statistiques, de chiffres en tout genre et de tactiques de banc de touche, Premier Manager 2002 nsuffle un désir de nouveauté dans cette catégorie qui peut paraître soporifique aux yeux de certains. Dans la peau d'un entraîneur qui ne demande qu'à faire ses preuves, les nombreux interlocuteurs avec lesquels vous serez en contact ne réagiront pas de la même



Dès qu'une question d'argent revient sur le tapis, les relations sont tout de suite plus tendues !

WEBSITE COSTS General Website · 图本版 (10) On time tricker.

Le Web, un outil indispensable pour augmenter le volume des ventes

manière. En fonction de vos choix (achat de joueurs, agrandissement de stades, prix des places, produits marketing...), les conversations avec le président du club, votre secrétaire et le reste du staff n'aboutiront pas toujours au résultat escompté. Étant donné que l'humeur de chacune de ces personnes diffère, la diplomatie, la fermeté ou le renoncement seront autant de facteurs qu'il faudra évaluer selon les expressions faciales qu'arboreront vos collaborateurs. Pour le reste, comme dans tout bon manager de foot qui se respecte, d'innombrables possibilités tactiques et techniques seront de la partie pour que tous les fans de stats y trouvent leur compte. Sans révolutionner le genre, Premier Manager 2002 deviendra peut-être la nouvelle référence en la matière face à son concurrent direct, Roger Lemerre La Sélection des Champions 2002

Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Mai 2002

## mash Court Tennis Tournament

Testé le mois dernier en version Japonaise, Smash Court Tennis Pro Tournament va débou er dans nos vertes contrêes au mois de juin, pour la plus grande joie des amateurs de softs tennistiques. Le titre dispose d'un panel de 8 joueurs célèbres (Kournikova, Hingis, Rafter, Agassi, Kafelnikov...] et de 4 tournois [Paris, US Open, Australie...) qui devraient réjouir les férus de la requette. Côté prise en main, l'interface offre des possibilités de croisement de balle hallucinantes qui permettent d'exécuter des contre-pieds de toute beauté. Contrairement à un Virtua Tennis de Sega qui nécessite de préparer à l'avance ses coups, SCTPT axe son gameplay sur un timing parfait entre





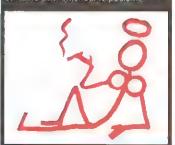
l'arrivée de la balle et le geste de la frappe, qui doit s'effectuer en dernière instance. Autrement, comme à l'accoutumée dans ce genre de soft, on retrouvera divers modes de jeu somme toute classiques (Exhibition, Tournoi...) mais dont les propriétés ludiques ne sont plus à démontrer. Bref, le soft de Namoo devrait logiquement s'imposer comme l'un des meilleurs titres de tennis, tous supports confondus. Les déçus du médiocre WTA Tennis de Konami n'auront plus qu'à prendre leur mal en patience!

Éditeur : Namco • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Juin 2002



## DES SEINS CONTRE LE CANCER DU SEIN

mannequins certaines en robes transparentes sans soutien gorge, lors d'un défi-la de mode organisé pour latter contre le cancer du sein. Les photos desidécolletés les profonds des députées de provinció tous les bords politiques ont fait la Une d'un quotidien populaire. Seul le parti nationa-liste et catholique ILPR amiterdit à sarropresentante de monter sur le podium



## SUPER NOUVEULE

Avoir plusieurs machines sur le marche c'estrocol, mais litexisterun effet pervers les éditeurs en manque de créativité déclinent leurs titres sur toutes les consoles Superman: The Man of Steel n'echappera le herosten collant bleu et slip rouge inves-tira egalament la Xbox. Rappelons que ce titre es developpe par Shefield House et qu'il s'annonce plutôt mai. I Crash prévu pour cet automne



### Le bras de fer entre EA Big et Activision continue | Trayis Pastrana, un champion de motocross parramera le pro

parrameta te p.o., chain titre de la gamme 02 d'Activision Mike Brown, Tommy Glowers, Emesto Fonsecaret Carey Hart seront egalement de la partie l'Décidement en nagelen pleire originalité :



## Race of Champions



Contrairement à la réalité, il sera possible d'emprunter la portion de route de son adversaire





Alors que la plupart des éditeurs se cantonnent dans la production de jeux dédiés au championnat du monde des rallyes, il serait dommage de ne pas évoquer ce titre ambitieux d'Activision. Race of Champions, compétition qui rassemble chaque année sur les îles Canaries les meilleurs pilotes de rallye et des champions venus d'ailleurs (Valentino Rossi, Shaun Palmer...), est une course atypique. Au volant de voitures WRC, de buggys... deux pilotes prennent le départ côte à côte pour boucler le plus rapidement possible un parcours en forme de grand 8 composé de terre et d'asphalte. Parmi les différents modes proposés, on trouve Climb Hill, Challenge, Rallye Cross, Relay, Elimination... et on devrait avoir groit à un mode inédit permettant d'incarner le copilote ! Si l'ensemble des qualités (modèles physiques, conduite...) que ce genre de jeu requiert sont au rendez-vous, Race of Champions pourrait bien redonner un petit coup de jeune dans cette catégorie qui finit par tourner en rond. Un titre à fort penchant arcade également prévu sur Xbox et GameCube.

Éditeur : Activision Machine: PlayStation 2

Sortie en Europe : Automne 2002

## en bref



### LA PAINSTATION I

Deux concepteurs allemands ont elabore une console qui inflige des décharges électriques a ses joueurs en cas d'échec. La « PainStation » - un jeu de mots autour de la console de Sony qui signifie « station de douleur » - propose une partie de Pong assez douloureuse. Selon l'endroit où la balle atternit, le perdant ressent une décharge électrique, une brûlure ou un coup. La partie se termine des que l'on ne supporte plus la douleur et que l'on retire sa main gauche de la plaque de la machine.



### DROOPY SUR GBA



Les studios LSP sont en train de peaufiner leur prochain jeu de tennis intitule Droopy's Tennis Open, II promet 6 personnages (dont le légendaire chien flegmatique), mais aussi 4 modes de jeu et 6 environnements. Le soft devrait aussi disposer d'attaques spéciales et d'une option multijoueur vià le câble Link. Le jeu est prévu pour juin

### LA CUVEE MICROIDS 2002

partir du elcond



2002, Microids passe à la vitesse supérieure en produisant un total de 6 titres sur consoles. Ainsi, on devrait voir débarquer White Fear sur PS2, un jeu d'action/aven-ture, Ben Hur, une course de chars, Open Kart, Tennis Masters Series sur Xbox, GBA et PS2, et enfin Mandrake et Phantom deux licences de super-héros sur la portable de Nintendo

Parfois, on se demande si Codemasters n'a pas commis une toute petite erreur d'appréciation en voulant distribuer les productions de SCI. Alors que tout le monde attend avec une impatience non dissimulée le prochain Colin McRae, l'éditeur britannique va prochainement balancer dans les bacs Rally Championship, une simulation développée justement par SCI. Hum, yous ne trouvez pas qu'il y a comme un plu dans la moquette ? Pas super logique tout ça. Bah. comme le dit si bien TSR, un deal c'est un deal, et puis,



Une réalisation graphique quelconque



pour essayer de trouver une explication un peu plus rationnelle, n'oublions pas que Colin McRae Rally ne sort pas tout de suite. Donc, pour employer un terme marketing bien pompeux, le risque de cannibalisme commercial demeure assez mince. Toujours est-il que cet énième jeu de caisse ne s'annonce pas particulièrement révolutionnaire. Loin de là ! Pour l'instant, les voitures se comportent comme des savonnettes pivotant autour d'un axe, et globalement, la réalisation n'offre rien de bien palpitant. Cette remarque concerne aussi bien la modélisation des caisses, basique à souhait, que les décors, d'une consistance graphique des plus quelconques. Deux points positifs toutefois: l'impression de vitesse est vraiment convaincante et la vue tableau de bord s'avère extrêmement jouable. Un premier bilan bien mitigé donc, pour ce titre orienté arcade qui proposera 6 rallyes dans sa version définitive, soit 24 spéciales et une bonne vingtaine de bolides officiels. Mouais...

Éditeur : SCI • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Juin 2002

## Frequency

chaussure à leur pied

Sortie en Europe : Juin 2002

Après Rez de Sega, c'est au tour de Frequency de s'insinuer dans les foyers des joueurs ama-

teurs d'étrangetés vidéoludiques. I s'agit d'un jeu











SUR GBA CT Special Forces sera le prechain jeu d'action développé entièrment en interne par la firme LSP. Le titre nélange allégrement plate-forme et shoot dans l'esprit de Metal Slug sur Neo Geo La particularité du soft sera d'offrir un mode multijoueur ainsi que des phases desnipe et de pilotage d'hélicoptère. Ce réjouissant programme devrait débouler au mois de juin

LES FORCES SPÉCIALES

en bref



### LA FORCE SUR XBOX

Les fans des productions Lucas seront heureux d'accueillir Star Wars Jedi Starfighter sur Xbox pour la fin du mois de mai. Le soft permettra aux joueurs de piloter les vaisseaux que l'on pourra voir dans le film Star Wars Episode II : La Menace des Clones. Sinon, c'est un éventail d'une vingtaine de missions et une quarantaine d'engins spatiaux que vous retrouverez dans le jeu. Force rulezzzzz !



, enex , land Canta ; R. Can Agin ecord pour sorti un leu su GBA basé à ricence d'Alier 12s Prediator, Aucune constantion section d'Instanti par l'édi-

### LAST NINJA SUR GAMECUBE

Last Ninja The Return sera prévu sur GameCube après avoir contaminé la PS2 et la Xbox. C'est le Studio 3 qui s'occupera de convertir ce classique du Commodore pour le mois de septembre. Au menu, de l'action, des shurikens et des ennemis déguises. Quelle, classe



# Chris Edwards Agressive Inline

Autant dire qu'en matière de sport extrême, on a déjà à peu près tout vu : skate, snowboard, surf, ski « new-school », BMX... Finalement, il ne restait plus pour les développeurs désireux de profiter de l'engouement du public pour ce style de jeu qu'à explorer une discipline passée de mode aujourd'hui : le roller inline agressif. Globalement, pas de grosses surprises à signaler, ce titre développé par Z-axis (la série des Dave Mirra) reprend l'incontournable système de jeu initié par les créateurs de Tony Hawk. Bah, comme ça au moins, personne ne sera dépaysé. Roller oblige, le gameplay laisse la part belle aux grinds, les aerials étant visuellement beaucoup moins spectaculaires qu'en skate. Pour être franc, on éprouve en jouant comme une impression de déjà vu, d'autant que les challenges ne proposent rien de foncièrement original. Seul petit plus par rapport aux autres productions du genre, une jauge vous pousse constamment à la performance. Si elle se vide, c'est le Game Over. La recette commence malgré tout à s'épuiser sérieusement. Techniquement, rien de bien folichon

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2





à signaler. Les animations ne sont pas aussi détaillées que celles d'un Tony Hawk et le tout manque de patate, un peu comme Dave Mirra 2 en fait Le contenu s'annonce en revenche assez complet : un mode Carrière, 9 niveaux, une petite dizaine de pro riders, un mode Multijoueur et un éditeur de roller-parks... Mouais, on ride en terrain connu quoi.

Éditeur : Acclaim • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Juin 2002









THQ, qui a récupéré la licence officielle de Moto GP pour l'ensemble des consoles, vient de confier le développement de Moto GP URT à Climax, auteur du très mauvais Superbike 2000 sur PSone. Je ne vous cacherai pas que nous sommes pour l'instant un petit peu sceptiques devant la réalisation de ce nouveau titre, avec cette première vraie prise en main.



Un petit « cramage » de gomme comme les pros l

## Moto GP URT



Editeur THO Machine **Xbox** Sortte en Eurone : Juin 2002

Malgré quelques améliorations comme la pluie et le nombre de circuits, le second volet de Moto GP sur PS2 (développé par Namco) π'a toujours pas réussi à nous convaincre. Après une avantpremière que Diablo Troncho s'est fait une joie de découvrir dans la déprimente ville de Brighton, on attendait beaucoup de cette vers.on Xbox. Mais ces premiers visuels, très prometteurs, ne suffisaient pas à se faire une idée précise sur la question. Du coup, et pas plus tard qu'hier, j'ai enfourné une version bêta dans les entrailles de la console. Willow intrigué, laissant son skate de côté et abandonnant l'idée de trouver la connerie la plus débile de la journée, s'approche de mon bureau Je sens bien qu'il espère la même chose que moi : être bluffé. Mais après que ques tours de roues, nos espoirs sont redescendus d'un cran. Et voilà qu'il me lance avec une pointe de nostalgie : « Superbike 2000 (PC) était la meilleure simulation de bécane. » TSR, arrivant dans la salle, rétorque : « Ah oui, c'était injouable! » Comme quoi, les avis sont partagés, mais en ce qui concerne ce Moto GP développé par Climax, nos impressions se sont recoupées.

### **Quelques plus pour beaucoup de moins**

Dès les premières images du jeu, on se rend compte que c'est plus beau que sur PS2. Malgré quelques inégalités graphiques sur certains circuits, les environne-



En forçant trop sur la poignée des gaz, ce wheeling pourre se terminer le cul par terre



La vision sera grandement troublée pendant les courses sous averses

ments sont détaillés, le bump mapping retranscrit bien l'aspect granu eux du b tume, les bécanes sont bien modélisées et les pilotes correctement animés. Au niveau du gameplay, la prise en main est rapide et la gestion de l'analogique impeccable. Les motards passent les courbes progressivement et ne sont pas plantés sur un axe horizontal comme sur PS2. Mais techniquement, de nombreux points noirs sont à relever, à commencer par cette impression que les bécanes flottent sur la piste, surtout lorsqu'elles roulent dans les zones d'ombre. Côté conduite, là encore, on ne prend pas son pied. Toutes ces motos, qui ont une masse, sont poussives, la sensation de vitesse n'y est pas vraiment et ca saccade pas mal. Les développeurs ont toutefois eu la bonne idée de dissocier le frein avant du frein arrière, ce qui malheureusement, à l'heure actuelle, n'a aucune incidence sur le système de freinage. À plus de 200 km/h, un blocage de la roue avant ne vous fera pas partir à la faute ! Cette première approche de Moto GP ne nous a donc pas véritablement convaincus. La seule chose dont on soit sûr est que ce titre sera très arcade. De l'arcade « po ntue » puisqu'on ne rattrape pas les autres concurrents facilement, mais de l'arcade tout de même. Il reste donc encore quelques sema nes à Climax pour corriger tous ces défauts et surtout améliorer les bruitages moteur insupportables.

## en bret

## LE NEGOCIATEUR DU MOIS

sements suspects dium homme autour diur véhicule contenant des centaines dioutils s avoir élé contactés au commissarial (Odnam par telephone, les officiers en) (lémandé au interfaculeurs de passer le combiné au suspect Journqu'ils stentre-tionnentiave du l. Ce demier araffirmé avoir rémarque que la camionnette avait une vitre cassée, et que s'il en sortail les mills c'était pour les « mettre en súrete ». Ev demment, les poulets se sont fait plamer



## SPLESHOOWN SUR KHOM

Infogrames stattaque cente rois: ci à la to version de sun famenzioni do Sea Dou ser les memes options que sur PS2 a savoir une gestion voluméraque de l'aau et destronnes de thoks a réalise pour mar-tuer des points. Espérons toutote, que le titre apportera des ameliorations d'ordre graphique et de gameplay



## KINGDOM UNDERFIRE SUR XBOX

Kingdom Underfire. The Grusader sera un iru de stralégie en temps réel avec de chevallers or this puriferont a guerre a co-mechants pas beaux. Developpe pa Phantagram, le soft disposeraide 200 per sonnages et proposers une gestion to batailles. Malheureusement, le titre ne il/wreit faire mupt an que dans le courant



# SUPPlayStation 2

5 TONNES - 1500 CV... OSEREZ-VOUS 2















PlayStation<sub>2</sub>

POUR TOUS PUBLICS

bigben

## David Beckham





## Soccer

Le mois dernier, on avait pu essayer une version jouable sur Xbox. Pour ce numéro, c'est carrément la combo Xbox-PS2 qui est arrivée. De nouvelles versions, donc. En ce qui concerne la mouture Xbox, c'est la même chose que le mois dernier. Pour la PS2, pas de différence, en tout cas en termes de gameplay. En revanche, graphiquement, on sent que la console est à la



Les replays ne sont pas spectaculaires



Les corners paraissent compliqués, mais en fait, on marque presque à tous les coups

traîne. On remarque que les textures ont pour la plapar été simplifiées Par exemple, la pelouse du terrain est uniforme et ressemble à du plastique. Et pourtant, même ainsi, les ralentissements sont assez violents et interviennent régulièrement. Le reste, vous le savez déjà : une circulation de la balle pénible, une l.A. assez médiocre et une modélisation minimaliste. Si on ajoute des compétitions peu alléchantes et un mode Entraînement soporifique, on peut se poser des questions quant à la qualité intrinsèque

Éditeur : Rage • Machines : PlayStation 2 et Xbox Sortie en Europe : Juin 2002

LEGO ALL STARS 0

## en bref



### CROISADE CONTRE LE TABAGISME

À Washington, une mère de famille divorcée s'est vue privée par la justice américaine du droit de visite à son fils Nicholas, âgé de 13 ans, en raison de son tabagisme algu. Johnita DeMatteo reconnaît fumer un paquet de cigarettes par jour, mais jamais en presence de son fils. Seulement, un juge de l'État de New York en a décidé autrement en ordonnant que cet enfant ne pourrait désormais plus voir sa mère dans quelque lieu que ce soit où elle aurait fumé. Il faut savoir que 3 000 cas de cancer son dus chaque année au tabagisme passif, aux États-Unis



### I Great

### PAPIER PEINT CHINOIS

Pour les fans d'esthétisme, Famitsû et Koei ont mis en place un système de téléchargement de wallpapers inédits. Si ça vous tente www.gamecity.ne.jp/products/pro ducts/ee/new/housin\_n/housin\_wall.htm.



our 500 000 livres sterling (817 000 euros)

## FOOTBALL SPECTACLE

À quelques jours de la Coupe du Monde Midway joue les arrivistes et prépare Red Card Soccer, un titre qui se place dans la lignée des NBA Jam II π y a qu'à voir la tronche de certains joueurs pour se rendre compte de la profonde finesse de jeu que va proposer le titre. On a hâte d'y jouer



## Football Mania

Un jeu de foot avec des Lego®, avouez que ça fait rêver. En fait, il s'agit de football en salle puisqu'il n'y a pas de touche et que la surface de réparation est circulaire. Les équipes sont composées des fameux petits bonshommes carrés qui, à quelques mois de la Coupe du Monde, se sont mis au foutcheball. Forcément, ca s'adresse exclusivement aux enfants. Du coup, c'est super simple à jouer et plutôt marrant (enfin, pour un enfant hein...). Des items sont placés sur le terrain, permettant d'exécuter des super shoots et d'autres fantaisies du même genre. Parmi les options de jeu, on retrouve tous les modes classiques d'un jeu de sport d'EA. Franchement, c'est vraiment pas mal fichu ; même la physique de la balle s'avère meilleure que celle de certains jeux « sérieux ». Perso, ca m'en bouche un coin ! Le tout est jouable à quatre simultanément et devrait permettre aux baby-sitters et aux parents fatigués d'avoir quetques heures de calme.

Éditeur : Electronic Arts • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : 6 juin 2002









O TABLE CARRES



### BERGERIE PORTABLE

Après la version PSone Sheep debarque sur GBA. Le principe de ce casse-tête reste le même il faut diriger un troupeau de moutons dans des prés avec un berger allemand. Malgré un aspect simpliste, ce titre était l'un des meilleurs jeux de réflexion de l'année dernière. Un soft idéal pour les trajets de métro des citadins en manque de verdure et de bêtes poilues



### PARIS MADNESS

Bien que l'on en parle déjà dans Netpad il semble logique de montrer une des photos de Midtown Madness 3 qui sont tombées en dernière minute de bouclage. On peut voir un bout de Paris, ma foi assez bien modélisé, notamment ses voitures de police. Attendons de voir le reste, mais visiblement cela semble bien parti ! Descendre les Champs-Élysées à fond les ballons dans une grosse bagnole a toujours été un fantasme, qui sera peut-être virtuellement réalisé



### SWAT FOREVER

SWAT, le grand concurrent de Rainbow Six, débarque sur Xbox. Si les précédents volets étaient construits autour du clavier du PC; pour ce troisième épisode intitulé SWAT Urban Justice, les développeurs ont dû revoir le gameplay afin de l'adapter au paddle Xbox. Pour l'instant nous ne savons pas quelle direction les développeurs ont choisi, mais il semble clair que ela sera plus arcade qu'un Roque Speai





# Editeur: Virgin Interactive Machine Xbox Sortie en Europe: Juin 2002 Hunter Hunter the Reckoning

White Wolf est un éditeur très connu du milieu « rôliste », puisqu'on lui doit l'un des softs les plus joués : Vampire, La Mascarade. Seul à pouvoir prétendre au statut de star avec l'ancêtre AD&D, ce jeu de rôle dit d'« ambiance » a donné une suite d'autres jeux, couvrant des créatures autres que les vampires, situés dans le même univers ; le Monde des Ténèbres. Hunter est l'un d'entre eux, et on y incarne des humains investis d'une mission sacrée : débarrasser le Monde des Ténèbres de toutes les créatures surnaturelles qui le hantent, vampires, loups-garous, démons et j'en passe. En développant l'adaptation sur Xbox, Interplay s'oriente vers un titre résolument action, même s'il semble, au vu de la première version que nous avons reçue, que la restitution de cette fameuse ambiance du Monde des Ténèbres soit aussi une priorité du titre.

## « GothicPunk »

C'est le terme officiel pour décrire le Monde des Ténèbres. Dans Hunter, le look et les manières des 4 personnages que vous pourrez incarner entrent tout à fait dans le moule, avec deux filles et deux types armés jusqu'aux dents. Évidemment différents les uns des autres, ils ont cependant un point commun : ils maîtrisent tous le combat au corps à corps, à distance, et possèdent des pouvoirs pour les aider dans leur croisade contre le surnaturel. Et ils en auront besoin, ces quatre hunters, de tout leur attirail, car le titre joue la carte de l'affichage de masse : des tonnes d'ennemis à l'écran, parfaitement modélisés, qui ne pensent qu'à vous gober tout cru. La plupart du temps,



Très Romero-like, le début du jeu vous met aux prises principalement avec des zombies



Adapté d'un jeu de rôle traditionnel, Hunter the Reckoning est devenu sur Xbox un titre bien plus action que rôle... L'offre du riche univers imaginé par White Wolf à l'origine sera-t-elle suffisante pour le rendre intéressant?



Une partie du challenge consiste à ne pas se laisser submerge

des morts-vivants sans l'ombre d'un point de Q.I. forment le gros du gameplay : c'est très clair, Hunter ne fait pas dans le subtil. Ca blaste sans arrêt, et même si les développeurs ont prévu un petit côté RPG avec des personnages dotés de caractéristiques distinctes progressant avec l'expérience, on sent qu'il s'agit là plutôt d'un défouloir (jouable à quatre) que d'une grande aventure... Doté pourtant d'arguments graphiques indéniables, Hunter the Reckoning est d'ores et déjà menacé par l'ombre du répétitif et des nombreux échecs de ses prédécesseurs en matière de beat 'em all 3D... Un bon scénario et une retranscription adéquate de l'univers du jeu de rôle original pourraient cependant dissiper cette ombre, et nous en jugerons très bientôt!



Kassandra Cheyung est une ambidextre agile qui sa bat avec deux couteaux ou deux Desert Fagle.

## Made in Europe

## Command 0 5 2



Une embuscade tendue aux ennemis est un moyen efficace pour libèrer une zone

Avent d'entrer dans une meison, il est conseillé de jeter un coup d'œil pour voir ce qui nous ettend





Ah, la voilà enfin cette fameuse version jouable de Commandos 2. Le premier contact sur PS2 est agréable, c'est effectivement très beau. Le moteur physique tient le coup et les accès disque (d'une seconde environ) ne surviennent que lors des changements d'angle de vue de 45°. Côté interface, lorsque l'on est seul, elle ne pose pas de gros problèmes ; en revanche, dès que l'on est sous pression, on commence à s'emmêler gravement les pinceaux, ce qui n'est pas pratique lorsque l'on sa't à quel point il faut être précis dans ses actions. Vu que tous les boutons ont une ou plusieurs utilités, il faut une sacrée mémoire pour se souvenir de tout. Comme si ce n'était pas suffisant, le didacticiel disponible n'était pas du tout stable dans la version bêta que nous avons recue. Et comme la difficulté extrême de la version PC n'a pas été revue à la baisse, il va falloir s'accrocher ferme et tâtonner longtemps, c'est moi qui vous le dis. De son côté, le gameplay est toujours aussi bon, mais franchement, cette histoire d'interface commence à me faire peur. J'espère que ce sera juste une fausse frayeur, ce serait vraiment trop c... ! Raah ! Et dire qu'il va falloir attendre le test du mois prochain pour en avoir le cœur net ..

Éditeur : Eidos • Machine : PiayStation ? Sortie en Europe : Juin 2002

## Roland Garros 2002

Dernier avant-goût du titre de Carapace - c'est le nom du développeur - qui nous propose ici une pré-version assez soignée. Rappelons rapidement les qualités théoriques de ce titre : une franchise solide [avec notamment Gustavo Kuerten et Sébastien Grosjean, mais aussi Tim Henman, Nicolas Kiefer ou Todd Martin], de nombreux modes de jeu complémentaires (dont le mode Carrière, qui vous permet de créer un personnage et de le faire évoluer) et des courts fidèlement reproduits et modélisés. Vous aurez même l'occasion de découvrir





des personnages cachés délirants (un ours et une momie!). Question jouebilité, RG 2002 est revu et corrigé tous les jours. La coordination mouvements-frappe de la balle et les réactions de cette dernière (qui ne sont pas toujours très naturelles) réclament une attention de tous les instants. Difficile de savoir ce que ce jeu va valoir au final. On le sent soigné à bien des niveaux, mais en même temps, il paraît difficile de corriger les imperfections, nombreuses, qui gangrènent cette version preview censée être terminée à 80 % Croisons les doigts pour être agréablement surpris lorsque l'heure au test viendra, bientôt...

Éditeur : Wanadoo Edition • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : 27 mai 2002

## en bref 🗲



### KOJIMA EMILOSOPHE LUDIQUE ?

Rijima vient de revêter sot nouveau prolet. Repondant al. nom d'Eulipse, ce nouveau titre aborderandes sujets seneux. Si fon un représentant de Konamichipae traite des sujets comme la destinée. I hérédité et de la façon un ester horame soit surpasser son pere ou rester pour toujeurs dans son ambre. Le jeuest l'aggement inspiré par le propre fils de Konna mais aussi par la volonte de celuint de surpasser i homme que l'on contrait. l'homme dantere Solte Sirake et le-Medias geants. Comme MGS 2 on ainti emoore droit au couplet métaphysique d'Hideu. Comme de cerner I nynit deja laisser sous-entendre dans certaines interviews le titre son développé sur GameCube et ne sodire pas avant 2004.



Maigre ce que aectarai masumi nagaya (Joypad n°116), une adaptation de Wieckless sur PS2 est en chantiler dans les studios de Bunkasho, La sortie serait même prévue pou cet automne aux États-Unis. Añ, les adapta tions ou l'ari de rentabiliser un jeu...

## DES ANIMAUX DE COMPAGNIE APHONES

A Pekin des promiéraires de chiene de la ville chinose de Guangchou n'huellent pas à faire pouper les cordes voiceles de la uté animaire ou à leur faire punter un couter de minure pour su'ha castent tranquelles. En affat, la ville o impose des l'inities i finnas du numbre de nibers automats avec des amondes et guite de représ sailles. Du coute beaucorp de sensilantant de garder sud 46 l'existance de leurs licéles compagnons.



ine fois de plus, les producteurs de cinéma l'intéressent aux jeux vidéo. Cette fois, c'est aux jour de Silient Hill de passer au grand grand. En effet, il semblerait que New Line Cinema ait dejà commence la pré-production. Un scénario serait donc en cours d'écriture. En revanche, impossible de savoir qui réalisera le rilim et quels seront les acceurs. Angel 7

## THE GAME



ENTRAÎNE-TOI COMME/JOUE COMME LUI/SOIS LUI









## COUPE DU MOI FIFA 2002

## Les joies du soccer

Raah, je le savais, autant l'approche de la Coupe du Monde m'inspire la joie, autant la déferlante de jeux qui en découle me rend ouf malade. Voir tous ces opportunistes qui profitent de l'occasion pour fourguer du jeu de foot estampillé « 100 % Coupe du Monde », c'est pas très fair-play. Si tous les éditeurs suivent ce mouvement, EA est au-dessus de tout. À chaque fois c'est pareil, il y a un nouveau FIFA tous les ans qui, à défaut d'être foncièrement nouveau, recsemble plus à une réactualisation des stats qu'autre chose. Cette année, ils en remettent une couche avec la cuvée Coupe du Monde. Une petite preview nous a permis de nous faire un avis sur le titre qui, bizarrement, sera déjà en boutique à l'heure où vous lirez ces lignes...



Grande scène d'auto-congratulation de nos millionnaires en short



leul face au gardien, on bourrine. Quais, c'est du FIF∆





La modélisation des footeux est réussie

l faut reconnaître que pour le dernier opus, EA Sports avait fait de gros efforts. Pour la première fois depuis des années (98 si mes souvenirs sont bons), de nouveaux éléments de gameplay avaient fait leur apparition. On trouvait un système de passe assez au point qui permettait de tout exécuter manuellement,

ainsi qu'une matérialisation des appels de balle vraiment bien pensée. Cependant, le reste ne suivait pas : l'I.A. était tellement médiocre que l'on pouvait parcourir la guasi-totalité du terrain avec le même keum sans s'essouffler. Du coup, les quelques touches de réalisme implémentées tombaient à plat. Finalement, le jeu restait bancal et retombait dans ses travers habituels. À côté de cela, ces vieux filous de KCET nous pondent des versions à chaque fois meilleures de PES. En termes de ventes, ca c'est d'ailleurs traduit par une migration des amateurs de foot, qui ont délaissé l'arcade répétitive de FIFA pour le réalisme de PES.

Ouaip, à mon avis chez EA, ils doivent avoir les genoux qui tremblent. Pour tenter de remettre les choses dans l'ordre, ils ont choisi un retour aux sources. Visiblement, il n'est plus question de concurrencer PES dans la simulation. FIFA restera définitivement arcade, ce qui ravira les footeux du dimanche désirant une prise en main immédiate et des retournés acrobatiques à la pelle. Pour ce nouvel opus, on peut participer à toutes les phases de la Coupe du Monde 2002, des poules de qualification à la finale avec n'importe quelle équipe participant à la compétition. Côté gameplay, on retrouve tous les éléments chers à FIFA. Ainsi, le parti pris de l'arcade est toujours aussi évident. Les tirs dépassent la vitesse du son (les plus puissants sont même accompagnés d'une sorte de traînée lumineuse). Les joueurs sprintent comme des malades et ne semblent jamais







Une reprise de

volée acrobatique

comme ca, hop,

fatiqués. Les gestes techniques sont toujours réalisés avec une facilité déconcertante ; il suffit d'être sur la trajectoire du ballon et d'appuyer sur le bouton pour déclencher une frappe à faire rougir de honte Roberto Carlos. Seule véritable nouveauté, un système de réception de balle aérienne permettant de reprendre le ballon avec n'importe quelle partie du corps selon son positionnement, et qui est censé apporter plus de spectacle (comme s'il n'y en avait pas assez). D'un point de vue graphique, EA montre une fois de plus son savoir-faire. Graphiquement, la modélisation des joueurs-vedettes est impressionnante, sans conteste ce que l'on a vu de mieux dans le genre. Même constat pour les 20 stades officiels japonais et coréens, représentés de manière ultra-fidèle. Pour l'ambiance, EA Sports s'est lancé dans un délire assez difficile à saisir. Chaque début de match ou arrêt de jeu est accompagné d'une musique ultra-héroïque enregistrée par l'orchestre philharmonique de Vancouver. Ça fait un peu décalé pour du foot... De plus, les visages des joueurs sont d'une sévérité extrême, le genre de tronche que l'on n'aimerait pas croiser dans une ruelle sombre. Imaginez Kurt Russel dans Gladiator, en pleine arène romaine avec un ballon de foot entre les pieds. Willow qui passe derrière me



La version GC semble plus coloree que les autres



Letoile au-dessus du joueur indique qu'il s'agit d'une star



dit, mort de rire : « Ha ha, les tronches pas possibles, on dirait qu'ils partent à la guerre! » On sent qu'EA essaye de contenter le public nord-américain en leur servant du foot spectacle.



Ben, franchement, je dois reconnaître que dans son genre, FIFA maîtrise bien le sujet. Le côté « je pose mon cerveau et je joue » est efficace. Bien évidemment, personnellement je n'échangerais toujours pas mon baril de PES contre deux de FIFA, mais une certaine catégorie de personnes est susceptible d'apprécier. Reste à savoir de quel côté on se situe. De toute évidence, les puristes resteront fidèles à leur PES, alors que les joueurs de foot occasionnels auront de quoi se contenter avec FIFA et son approche très américaine du soccer... euh du foot. Rendez-vous le mois prochain pour le test final!



Lambiance des stades



## AVANT-PREMIÈRE

La plupart du temps, et ce n'est pas Aruno ou Kôji Aizawa qui me contrediront, il est plutôt difficile pour un magazine étranger d'obtenir des versions bêta, voire alpha de jeux japonais. Assez peu béqueules en ce qui concerne la divulgation d'infos hors de leur territoire, nos amis nippons de Konami ont pourtant décidé de changer tout cela, et nous ont fait parvenir via l'antenne française une version jouable de Suikoden III. Ça fait bizarre, on a l'habitude des jeux de voiture ou de ski avec des bugs et des problèmes de réglages. Mais des RPG pas finis, ça a presque quelque chose d'émouvant, peut-être parce que Suikoden est une saga que nous affectionnons particulièrement ici, En tout cas, c'est une surprise dont nous vous faisons profiter sans plus attendre!

# SUKODEN Premières (bonnes) impressions ÉDITEUR: KONAMI • MACHINE: PLAYSTATION 2 11 DOUGLE SORTIE EN FIIROPE: FIN 2002

SORTIE AU JAPON : 11 JUILLET 2002 . SORTIE EN EUROPE : FIN 2002



La jeune Chris se déplace parfois à cheval

Comme pour le précédent voiet, l'introduction nous offre un superbe dessin animé accompagné d'une musique envoûtante



u commencement était Suikoden II. Après avoir vaincu l'armée du tyran, vous avez éteint votre console et rangé le jeu dans votre armoire. Les programmeurs de Suikoden III osent espérer cependant que vous conservâtes précieusement votre sauvegarde, car elle vous sera réclamée lors de la première partie, ceci afin de mieux vous connaître. Le jeu n'est pas encore lancé que l'on a

déjà une bonne surprise! Puis un choix s'offre à vous : celui du chapitre que l'on va jouer. Trois histoires, trois destinées. Quinze années après Suikoden II, trois personnages vont voir leur destin se croiser pour la plus magnifique (on l'espère) des histoires. Hugo, un jeune garçon, voyage aux abords de la ville de Bine Bel Zexse afin de remettre une importante missive, puisqu'il s'agit d'un traité entre Zexen et Grasslands. Pendant ce temps, la jeune Chris, capitaine des cavaliers de Zexen, est reçue en héroine dans sa cité de Bine Bel Zexse. Toujours dans la même cité se trouve Ged, un lieutenant de l'unité de défense d'Harmonia. Sa mission de reconnaissance cacherait quelque chose de plus important, en rapport avec le héros du feu apparu il y a 50 ans. Tout irait pour le mieux dans ce monde qui connaît enfin la paix si seulement l'une des six races du continent de Grasslands, celle des hommes-lézards, n'avait pas attaqué le campement des forces alliées, déclenchant de terribles représailles de la part de Zexen. La guerre a donc recommencé, et avec elle son lot de victimes innocentes. Chris tue ainsi par mégarde Rulu, le jeune protégé d'Hugo, sous les yeux de ce dernier. Rongée de remords, elle va prendre une décision capitale pour la suite de l'histoire, tandis qu'Hugo entreprend une quête dont il ne connaît pas encore la finalité. Quant à Ged, la reprise des conflits va venir troubler sa mission secrète, et plus tôt qu'il ne le pense...

## Une représentation originale

La particularité des deux premiers volets de la saga Suikoden, c'était de proposer un mode de représentation très old-school. Disponible aux premières heures de la PlayStation, Suikoden I ne choquait pas encore par sa 2D. Mais après l'avènement des Final Fantasy et autres Wild Arms, Suikoden II, clairement orienté core-gamers, était limite insolent. Une fois de plus, l'intérêt l'emportait à l'époque sur la technique, et si certains lui reprochaient d'être graphiquement très old school, nul ne sut en revanche trouver d'arguments assez forts pour reprocher quoi que ce soit au gameplay du jeu. Une belle leçon que bon nombre de créateurs de jeux devraient enregistrer. Mais en l'an 2002, impossible désormais de commercialiser un jeu en 2D si ce n'est sur Game Boy Advance, à moins d'avoir de l'audace. Et Konami, qui a compris le potentiel d'un Suikoden III sur PlayStation 2, n'a pas hésité à donner plus de temps et de moyens à son équipe. Originellement prévu pour une sortie en janvier dernier au Japon, le jeu a été retardé in extremis.



Les villes et villages sont vastes et possèdent de nombreux commerces

Les derniers tests internes faisaient état d'une baisse de rythme dans la seconde partie du jeu. Konami n'hésite alors pas une seconde et repousse la sortie du jeu jusqu'à l'été prochain sur l'archipel. Lorsque l'on sait ce que cela coûte en termes d'investissements, on peut penser que l'éditeur croit vraiment en ce nouveau volet. Et il a bien raison. Même si la version que nous avons eu le privilège d'essayer comporte pas mal de problèmes, notamment au niveau du réglage de la difficulté



Hugo et son ami Joe le ileutenant canard Un duo atypique

La capiteuse Lucia semble avoir un lien avec Hugo, mais on ne connaît pas encore le fin mot de l'histoire l



製造で独っ、発生等性を与えた 最少女 か その知識と責当を 指定が失われぬことに 使ってほしいものたな。」



L'utilisation des couleurs pastel permet un rendu proche de la 2D qui ne dénature pas le style de la série

(après avoir défait une armée, un petit sanglier immortel a eu raison de moi...), elle nous a permis d'avoir l'eau à la bouche. Les graphismes ne sont pas au top certes, mais le scénario, lui, s'annonce grandiose, avec son lot habituel de trahisons, d'émotions et d'intensité. Au niveau du déroulement du jeu, il est assez difficile de juger pour l'instant vu les problèmes techniques de cette version. Si les combats semblent intéressants, les bugs présents (sonores notamment) nous ont empêché de juger

vu les problèmes techniques de cette version. Si les combats semblent intéressants, les bugs présents (sonores notamment) nous ont empêché de juger le tout à sa juste valeur. Beaucoup d'étapes d'animations manquaient, ce qui fait perdre pas mal de dynamique à la chose. On notera au niveau des changements intrinsèques du jeu que les déplacements à l'extérieur ne se font plus librement mais sur une simple carte à itinéraire imposé, à la manière de Final Fantasy X. Rassurez-vous cependant, le joueur n'est pas pour autant privé de liberté. Concernant les phases tactiques de grandes batailles, le nouveau système utilisé est assez rudimentaire, et fait penser à un retour en arrière. Les armées sont représentées par des jetons sur un tableau basique, et lorsqu'un jeton entre en contact avec un ennemi, un combat classique commence jusqu'à l'annihilation d'une des deux

parties. Graphiquement simplette, cette phase ne manque cependant pas de piment, car bien intégrée au scénario. Loin d'être fini mais s'annonçant excellent, Suikoden III risque bien de nous réserver

quelques belles surprises dans sa version finale...

Les combats sont pour l'instant un peu confus dans leur représentation: les caméras n'étant pas définitivement « fixèes »



Dupa l'homme lézard est un personnage d'une rare fourberie !



「ふむ。 先の戦いで女装の鬼神が現れたと 曙かあったか、まさか、異様の?

Les attaques spéciales donnent lieu à des effets de lumière et autres explosions.







Les phases de stratégie sont assez austères, avec un système de jetons et de percours pointillés



## Les nouveautés PlayStation 2 sont chez Micromania

coutez **Groove Station** du lundi u vendredi de 18 h 30 à 21 h et AGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 l



7 J. Hand J. Thriest, collection to the besidence of the manufacture of the manufacture of the collection of the collect

avec des cinematiques à couper le souffle et des musiques entrainantes. Un système de combat amélioré (possibilité de changer de personnage au cours de l'affrontement, batailles en 3D dans un même environnement, attaques surpuissantes grâce à l'Overdrive, invocations...)

Un nouveau système d'apprentissage des compétences Pour la première fois, des visages animés où apparaissent des émotions ainsi que des voix synchronisées. Chaque fir de combat apporte des points d'habilité et d'expérience.



de combat, dont le fameux mode "Al" qui permet d'entrainer et de

décors dynamiques hailucina le beauté, une fluidité incomparable (60 hertz) pour les débutants comme pour les pros. De 1 à 4 joueurs. Le jeu de combat dernière génération qui n'a rien à envier aux bornes







Retrouvez les plus grands joueurs internationaux modélisés avec precision dans les plus grands tournois internationaux ! Les modes de jeu habituels (tournoi, exhibition) ainsi que de pombreux challenges pou de l'accept bonus et autres joueurs cardes !





En l'an 2052, la Terre n'est que danger et chaos. Yous devrez donc parcourir la planète en quète d'informations, dèvelopper vos atouts, mettre en place un réseau d'alliés et décider dans quelles situations ruse et stratégie prévalent sur l'action.



Le DVD vidéo
PIÈGE DE CRISTAL
offert
aux 1500 premiers
acheteurs!



THOMAS JORDAN 2 000 000



## Déjà plus de 2 millions de Micromanes

Avec elle, tous les 200 f (1312 F) d'achais les produits de l'actes produits de l'acte

Remise différée son est les les le villettes

## MICROMANIA FORUM DES HALLES

MICROMANIA FOROM DES HALLES Tél. 01 55 34 98 20 ... MICROMANIA RUE DE RENNES

T#: 01 45 49 07 07 MICROMANIA CHAMPS ÉLYSÉES

TEL DI A2 56 04 13

MICROMANIA CENTRE SEGA Tél. 01, 40 15 93 10: MICROMANIA ITALIE 2

Tél. 01, 45 89 70 43 MICROMANIA GARE ÉOLE

TOPOLAS 33 1: 15 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE

MICROMANIA GARE MONTPARNASSI Tél:01:56:80:04:00

E G LON PARISLENNE MICROMANIA CLAYE-SOUILLY Tel. 01-60 9480 4

MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT TH: 01 60 16 19 11

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE Tel.01.64.87.9035

- MICROMANIA VELIZY /
- MICROMANIA PARISY 2
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN Tél. 01 30 43 25 23
- MICROMANIA PLAISIR
- MICROMANIA MONTESSON Tél. 01 61 04 19 00
- MICROMANIA LES ULIS 2
- MICROMANIA EVRY 2
- MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
- WICROMANIA LA DEFENSE Z
- 93 MICROMANIA BEL'EST 01:41:63:14:16
- MICROMANIA PARINOR
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 181-01-48 54:73:07

- MICROMANIAL ES DACAD P
- MICROMANIA IVET CHAND GIE
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE Tél. B1-46-87-30-71
- MICROMANIA CRETELL SOLEN
- MICROMANIA BERTY
- MICROMANIA VAL DE FONTENAY
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
  - DMICROMANIA OSNA Trado 3038 8818
  - AROVINCE : TOTAL
- DG MICROMANIA ANTIBES
- 06 MICROMANIA NICE-ÈTOILE

000E PAD AHAAMORDIM 80

- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
- 13 MICROMANIA AUBAGNE
- MICROMANIA LA VALENTINE
- MICROMANIA LE MERLAN
- MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2.
- MICROMANIA TUULOUSE PORTETIGARONNE
- MICROMANIA POLI
- MICROMANIA BORDEAUX-LAC
- MICHUMANIA MUNTPELLIEN POLYGONE
- MICROMANIA CHATEAUROUX

- MICROMANIA NANTES BEAULIEU
- MICROMANIA MANTES
  SAINT-SEBASTIEN
  141 02:51:79:08:70
- MICROMANIA ORLEANS
- MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE 6/102-38/22/12/38
- MICROMANIA ANGERS
- K CROMANIA R SAN JORMONTREUR 181 78 JURIS 52 16
- MCRONANIA WIFE
- ....Cromonia di 2 denizio. Pi
- MICROMANIA RONCO
- MICROMANIA LEERS
- MICROMANIA EURALILLE



NINTENDO

GAMECUBE Sortie officielle le 3 mai 249,50€ 1636,61 F

enez découvrir le GameCube dans votre Micromania ur les bornes de démonstration et repartez avec :



**DÉMONSTRATION: 8 & 11 MAI** 



WAVE RACE



STAR WARS ROQUE LEADER

EMONSTRATION 29 MAI B TER JUIN



SUPER SMASH BROS MELEE

## ocyclez vos jeux

vendez vos anciens jeux

icromania <del>i grent</del> is jeur Game Boy Auvara One of PlayStation I

• Le guide officiel GameCube



Le mini CD-Rom de découverte GameCube

















TOUTE L'ACTUALITÉ GAMECUBE SUR micromania.fr

## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord

Reservez vos jeux dans votre Micromania w micromania fr

### Ouverture Micromania d e nouveaux

## MICROMANIA BOISSENART

Ccial Melun Boissenarr 77247 Gosson

MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER Ccial Océane 7.8709 Gonfreville L'Orcher Tel 92 14 47 41 14

MICROMANIA LORIENT Cical K7 Ionant - 56100 Lurient

## MICROMANIA VANNES

Ccial Carrefour La Fourchane 56000 Vannes

MICROMANIA HAUTEPIERRE C Cont Regional Authan Hamepierre - Place Maurois

67200 Strashourg 10: 03:88 27/72/5 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE ecial Grand Maine 49000: Angers Tel (12 4) 39 99 76

### MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS Cclal Les Atlantes 37700 St-Pierre des Corps

42 MICROMANIA SAINT-ÉTIENNE HOUVEAU C'Ccial Régional Centre Deux - 42100 Saint-Étienne Tél: 04 77 80 (1) 97

MICROMANIA CHAMBOURCY 💻 C.Corel Carrefron - XIV + 3 - 7826/t-Chambourcy

### MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE

Ccial Cotentin 50470 La Giacerie

### MICROMANIA VAL D'EUROPE Espace Cciai International: Val. d'Europe 77711 Souts Marie, a Valley (elsibli au 42.40 al

## MICROMANIAI 3143-1111 Tél: 03 20 05 57 58

MICROMANIA VANENGIENNES PETITE FORET

## MICROMANUS CITE-EUROPE

MICROMANIA NOYEL

## MICROMANIA ROULOGNE

MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE Tél. 04 68 68 33 21

## MICROMANIA STRASBOURG

MICHOMANIA ILLKIRCH

- **(3)** MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
- MICROMANIA MULHOUS ILL NAPOLCON
- MICROMANIA ÉCULLY

- MIGROMANIA LYON LA PART-DIEU 04 78 60 78 8
- MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
- MICROMANIA SAINT-GENIS
- MICKOMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
- MICKOMANIA LE MANS SUD
- MICROMANIA ANNECY EPAGNY él. 04 50 24 09 09

### MICROMANIA BARENTIN rél, 02 35 91 98 88

- MICROMANIA DIEPPE
- MICROMANIA LE GRAND HAVRE
- MICROMANIA TOURVIELE LA RIVIÈRE
- MICROMANIA ROUEN
- MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER

### MICROMANIA MAYOL rel. 04 94 41 93 04

- MICROMANIA GRANDIVAR
- MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
- MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 THE ON 90 AT US AT
- MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL

V-RALIY 3

DINGUE INFOGRAMES

ANCHORE PLAYSTATION 2

DESCRIPTION 2002

# V-Rally 3

## Derniers réglages moteur-



À la tombée de la nuit, le soleil se couchera totalement avant d'avoir franchi l'arrivée.





DE LA RAMPE, V-RALLY 3 FAIT UNE DERNIÈRE INCURSION DANS

LA RUBRIQUE ÉVÉNEMENT AVANT

DE PASSER PAR LA CASE PREVIEW.

EN MONTANT À LA CAPITALE,

**EDEN STUDIOS NOUS A PERMIS** 

DE REPRENDRE LE VOLANT.

DE DÉCOUVRIR ENFIN LE MODE

RALLYE, MAIS AUSSI DE CONSTATER

QU'IL RESTE DU BOULOT.

L'AVENIR SE PRÉCISE

ois après mois, Infogrames nous envoie toujours plus d'éléments sur V-Rally 3, et Stéphane Baudet (P.D.G. d'Eden Studios) n'a pas hésité à se déplacer en personne pour nous présenter une fois de plus son futur bébé. Ce studio, qui compte une soixantaine de personnes dans ses rangs, travaille également sur un projet de jeu action/aventure à mi-chemin entre Jak and Daxter et Heart of Darkness, utilisant le même moteur que V-Rally 3! Depuis 24 mois, cette équipe travaille d'arrache-pied pour que cette nouvelle mouture soit à la hauteur de leur ambition et procure de nouvelles sen-



Pendant les spéciales méditerranéennes, de nombreux villages devront être traversés.

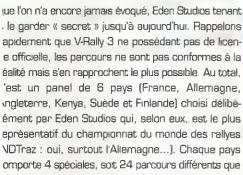


sations de pilotage à tous les amateurs du genre. À l'heure où j'écris ces lignes, il leur reste 8 semaines pour peaufiner ce troisième volet qui tend vers de nouveaux objectifs par rapport aux deux opus précédents. Pourtant, l'idée de convertir V-Rally 2 sur PS2 leur a traversé l'esport mais, réflexion faite, leur choix s'est porté sur un numéro 3. Grand bien leur a pris puisque V-Rally 3 s'annonce toujours aussi intéressant, même si un certain nombre d'éléments devront être corrigés d'ici le 21 juin, date de sortie du jeu et surtout premier jour de l'été.

### DES KILOMÈTRES DE REVÊTEMENTS DIFFÉRENTS

u regard de la moyenne d'âge des joueurs sur PS2 (24 ans), V-Rally 3 prend le parti d'être plus sophistiqué, plus pointu et plus réaliste que ses grands frères. C'est ce que nous verrons par la suite avec le mode Rallye





on pourra refaire en mode reverse. Même si l'enemble paraît un peu limité, la longueur moyenne de haque tracé est de 7 km (contre environ 5 dans VRC). Une longueur tout à fait respectable qui, si elle tait allongée, nécessiterait une répétition de textures. univeau des conditions météorologiques, que ce soit nété, en automne ou en hiver, de jour comme de uit, elles ne seront malheureusement pas en temps del. Malgré cela, la conduite sera différente sur sol nouillé, sur terre ou sur sol abrasif si vous optez pour n train de pneus (licences Michelin et Pirelli) autre ue celui proposé par défaut. En effet, les nombreux áglages (une trentaine) qu'il sera possible d'effectuer

iflueront « énormément » sur la conduite. Les joueurs

s plus pointus pourront régler la pression des pneus,

s rapports de boîte, l'accélération... et espérer signer



Chaque réparation enlèvera plus ou moins de minutes sur le temps imparti.



Comme dans Rallisport Challenge (Xbox), les traces de pneus sont visibles dans les tapis de neige épaisse.

pas mettre les mains dans le cambouis adopteront donc les réglages par défaut des 16 voitures en 1,6 et 2 litres (Saxo, Clio, Polo, Punto, 205 Peugeot, Ford Focus, Subaru Impreza, Citroën Xsara...).

## ÉCART DE CONDUITE

n plus de tous les modes habituels (Time Attack, Challenge, Course Simple), V-Rally 3 contient un mode V-Rally qui a pour but de simuler la carrière d'un jeune pilote, vous en l'occurrence. Dans votre bureau interactif, vous recevrez, par le biais d'e-mails, des offres de différentes écuries vous proposant d'intégrer leur équipe composée de 2 pilotes. Mais ces propositions s'accompagnent de tests à réussir pour espérer se faire engager et sont plus ou moins nombreuses et difficiles selon l'écurie convoitée. Une fois engagé, les courses vont enfin pouvoir démarrer, mais un ou plusieurs objectifs, fixés en début de saison (terminer dans les 11 premiers, faire le moins de casse possible, remporter une course...), devront être atteints pour soit rester au sein de l'équipe (et ne pas se faire virer), soit obtenir de nouvelles propositions plus alléchantes. Mais en fonction de votre pilotage, différentes caractéristiques vous seront attribuées et auront une incidence sur la suite de la compétition. La vélocité, l'expérience, la régularité et les objectifs sont les principaux facteurs que vous devrez mettre en avant, d'autant que vos résultats joueront sur le moral

de votre team. Cela pourra par exemple se répercuter sur les mécaniciens qui feront moins bien le travail et voir ainsi votre bagnole casser plus rapidement certaines pièces après une simple touchette. De plus, et suivant les courses, il ne sera possible de réparer (temps imparti pour la réparation en temps réel) qu'après une ou deux spéciales. Il faudra donc ménager sa monture tout en prenant un maximum de risques pour devenir le roi de l'asphalte et autres surfaces. V-Rally 3 possède donc ce petit quelque chose en plus qui devrait rallonger la durée de vie, généralement assez faible dans ce genre de jeu. Il ne reste plus qu'à espérer que le système de conduite (modèles physiques de qualité inégale selon les caisses) et surtout le système de freinage (qui réagit encore difficilement) soient corrigés avant le 21 juin. Auguel cas nous devrions avoir affaire à un excellent compromis arcade/simulation qui se rapproche davantage de la simu que ces deux frangins.

En Suède et en Finlande, les routes sont limitées et ne permettent pas le « hors-piste ».

Les effets de lens flare sont encore plus impressionnants en vue cockpit.



Quelques réglages s'imposent avant de prendre le départ.

(Après deux ans)

d'absence,

l'incontournable Lara

Croft nous revient plus

en forme(s) que jamais.

Son absence aura

permis à ses créateurs

de penser à un nouvel

univers, afin de proposer

une atmosphère

différente et développer

des aspects de jeu qui

ne pouvaient voit le jour

jusqu'à présent.

Le pari est ambitieux,

assurément. Reste à

savoir s'il sera réussi...)

# Lara Croft

The Angel Darkness

# Tomb Raider



Tomb Raider PS2 est un jeu sombre, au sens propre comme au sens figuré



Lara en action, décidément inimitable.



etit rappel des faits. Entre 1996 et 2000, un nouveau Tomb Raider est sorti sur PlayStation tous les ans. Au total, nous aurons eu droit à cinq épisodes qui, s'ils ont connu le succès en règle générale, n'ont pas toujours brillé par leur soif de renouveau. Ayant subi des critiques sévères, Core Design fait désormais à demi-mot son mea-culpa. Qui, TR3 était trop difficile Our, il y a eu des épisodes de trop (en particulier TR5, souvent à peine évoqué). Remarquez, il est toujours facile de faire profil bas lorsqu'il n'y a plus aucune pression financière, plus de chiffre de ventes à atteindre .. Mais la franchise affichée se révèle néanmoins appréciable. En ce qui concerne The Angel of Darkness, sous-titre officiel du nouvel épisode à venir sur PC et PS2 (sur consoles, c'est une exclusivité pour la machine de Sony, et cela pour quelques années encore), Core Design a résolument décidé de réviser sa copie. C'est en tout cas ce qu'Adrian Smith, directeur du projet chez Core Design (c'est également un des fondateurs de la boîte), nous a affirmé. Reste à voir de quelle manière ces belles paroles seront respectées.

## Sombre par bien des aspects

The Angel of Darkness met en scène une Lara plus ténébreuse, qui se pose des questions sur le sens de son existence depuis qu'elle a réussi à échapper, de justesse, à la mort. À la fin de TR4, en effet, le temple d'Horus s'abattait sur elle et l'ensevelissait vivante. On se demandait alors ce qu'il était advenu d'elle, même si, avouons-le, peu de joueurs ont dû être persuadés de sa réelle disparition... À la fin de TR5, Werner Von Croy, oubliant son côté « evil », est pris de remords et décide de la retrouver. Il ne tombera au final que sur son sac à dos... Lara s'en



ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : CORE DESIGN
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN NOVEMBRE 2002





est en fait sortie toute seule, comme souvent, et elle revient à Londres pour remettre de l'ordre dans ses idées. Le début du scénario de The Angel of Darkness met en scène notre belle aventurière alors qu'elle est en pleine période d'introspection. Elle reçoit soudain un coup de fil de Von Croy, affolé, qui lui demande de venir à Paris le plus rapidement possible. Lara n'a jamais pardonné à Von Croy ses exactions qui ont mis sa vie en danger (voir TR4), mais elle décide tout de même d'aller retrouver son ancien mentor. Ce qu'elle découvrira, néanmoins, ne sera que son cadavre, et c'est à cet instant que tout bascule. Lara est accusée de meurtre (le jeu fait en sorte de ne pas vous dévoiler si elle en est effectivement coupable) et recherchée par la police. Le loueur est donc immédiatement plongé dans une intrigue dont il ne maîtrise ni les tenants, ni les aboutissants, et la première question qu'il se pose est tout simplement : « Mais que s'est-il passé ? » Le scénario prend place dans une atmosphère sombre, presque lugubre. Les rues de Paris sont plongées dans le noir, la pluie tombe, et tout cela reflète en partie la propre humeur de Lara. Vous découvrirez, au fur et à mesure de votre avencée, que Von Croy travaillait pour une organisation secrète : la Cabale Sa mission consistait à récupérer une peinture du XIVe siècle, appelée peinture « Obscure ». Il existerait cinq tableaux de ce genre se complétant, et Eckhardt, maître de la Cabale, les recherche à n'importe quel prix. Mais dans quel but ?

## Tomb Raider

## Non, ce n'est pas le dernier Tomb Raider!

Les cinq peintures obscures recherchées par Eckhardt contiendraient des indices qui permettraient à ce dernier de faire revivre les Nephilms, les descendants des humains et des anges, censés lui accorder des pouvoirs immenses, parmi lesquels la vie éternelle. Mais pour cela, il lui faut réunir les peintures qui contiennent des indices, ainsi que différents artefacts. Et quel personnage, dans le monde, est plus doué que Lara lorsqu'il s'agit de rechercher des objets rares ? Eckhardt est décrit comme étant un personnage mystique et tortueux, dont l'existence remonte peut-être à plusieurs siècles, et qui n'est sans doute pas étranger à certaines catastrophes qui ont marqué l'histoire. Il dispose de pouvoirs particuliers conférés par son gant, qu'il ne quitte jamais, et qui lui permettent de maîtriser certains éléments (transformer l'eau en glace par exemple). On devine d'ores et déjà l'affrontement grandiose auquel Lara sera fatalement confrontée à un moment ou à un autre dans le jeu.

The Angel of Darkness sera riche en rebondissements, manipulations, retournements de situations...

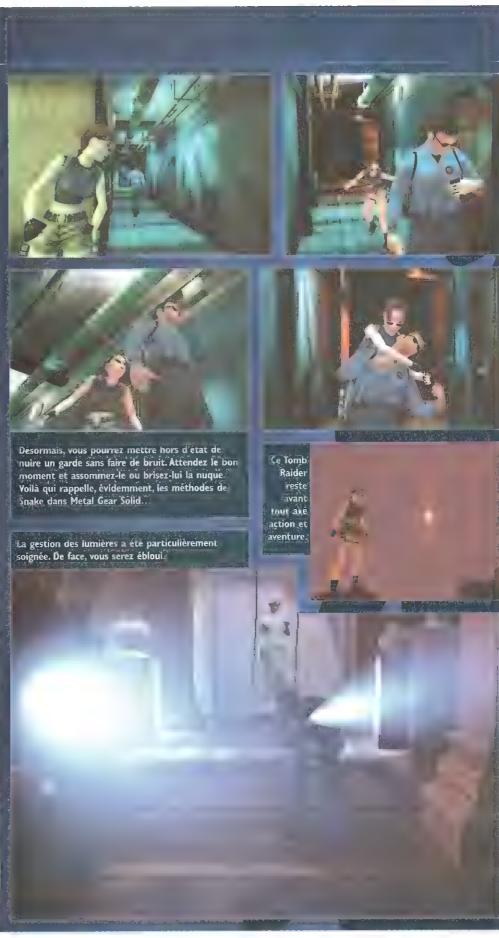
Le but ici est de « balader » le joueur et de lui faire prendre peu à peu conscience d'un scénario global aux multiples implications. « Un peu comme dans X-Files » précise Adrian Smith, producteur du jeu, pour tout le côté surnaturel et mystique (vous affronterez effectivement de nombreux monstres durant votre périple). Vous n'obtiendrez pas de réponses à toutes vos questions à la fin de The Angel of Darkness, qui sera en fait le premier épisode d'une longue série de jeux à venir. Core Design a bien insisté là-dessus Nous allons donc avoir régulièrement droit à des suites, et ce peut-être plus d'une fois

par an (!). Les Tomb Raider à venir seront néanmoins mains longs que ceux auxquels nous ayons eu l'habitude de nous essayer jusqu'à présent. Cette façon de faire soulève forcément des questions. À quel prix seront proposés les jeux ? À quelle fréquence sortiront-ls ? Le scénario sera-t-il suffisamment riche pour capter l'attention d'un maximum de joueurs sur plusieurs épisodes ? Ces épisodes seront-ils intimement liés ou plus ou moins indépendants ? Honnêtement, ce concept de jeux « épisodiques » laisse perplexe, et on espère pour Core Design que leur premier titre sera effectivement d'une qualité bluffante car ils prennent, à mon humble avis, de gros risques en essayant d'« innover » de cette facon.

## Une réalisation impressionnante

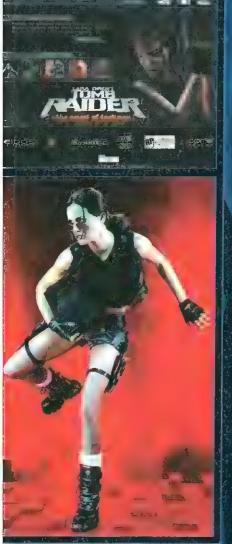
On peut le dire sans trop craindre de se tromper. Question réalisation, The Angel of Darkness semble être un jeu de qualité Les décors sont vastes, détaillés, et la gestion des ombres et des lumières a été particulièrement soignée. Il y a une bonne raison à cela, car Lara, désormais, devra savoir se faire d'scrète et se cacher dans l'obscurité. Certains affrontements pourront être évités de cette façon. La palette de mouvements de notre belle aventurière a été revue à la hausse également. Ains , d'une quinzaine de mouvements dans les précédents Tomb Raider, on passe ici à 68 actions possibles! Certaines d'entre elles

ne sont clairement là que pour la frime (exemple ; Lara qui se retrouve la tête en bas, sur une échele, tandis qu'elle shoote ses ennemis), mais on appréciera l'effort manifeste réalisé par les concepteurs. Remarquez, il a tout de même fallu sept animateurs différents pour s'occuper de l'ensemble des mouvements possibles de la belle... Évidemment, Lara est également beaucoup plus « jolie » et elle affiche avec une certaine classe les 5 000 polygones qui



## Lara Online

Le 21 mars dernier, Core Design a mis à jour. son site tombraider.com, auparavant vierge de toute info concernant ce nouvel épisode PS2. Assez complet, le site parle de diverses choses : la trame de l'histoire (décrité tout de même. plus en détail dans ce reportage), la bio de Lara, du film:.. Il propose même de découvrir des images inédites ou de télécharger des fonds d'écran. Classique mais toujours plaisant. Notons enfin la présentation d'un nouveau mannequin (Eidos met en place un casting à chaque nouvel episode) véritable Lara grandeur nature à laquelle on ne demande qu'une chose : avoir l'air juste ce qu'il faut de tenébreux et sexy lorsqu'elle tient ses faux pistolets. La nouvelle venue se nomme Jill De Jong, elle nous vient des Pays-Bas et elle a 20 ans. La belle avoue « J'ai à peine dormi la nuit précédent le résultat, car je savais que la compétition était rude. Devenir Lara Croft était quelque chose qui me tenait vraiment à cœur. » On ne nous précise : néanmoins pas le montant de son contrat, cet aspect des choses ayant sûrement compté pour que tout cela lui tienne tellement « à cœur » Oui, je sais, je suis mauvaise langue, mais je côtoie beaucoup Kendy, alors forcément



la constituent désormais. Nous aurons donc droit à dix fois plus de détails que lorsque Lara évoluait sur PSone. Un des éléments de jeu les plus novateurs concerne les caractéristiques de notre héroïne, qui peuvent s'améliorer au cours du jeu, un peu comme dans un RPG. Mais ici, point de jauge vous indiquant que vous êtes prêt à devenir meilleur dans tel ou tel domaine, l'amélioration globale de votre personnage se fait tout naturellement. Si vous passez votre temps à vous agripper un peu partout pour tenter de fouiller chaque recoin, par exemple. votre résistance augmentera sensiblement, et yous pourrez rester accroché plus longtemps. Adrian Smith insiste d'ailleurs bien là-dessus : si vous prenez votre temps, si vous tentez d'explorer chaque décor au maximum, vous trouverez beaucoup d'objets ou de lieux inédits. Et si vous ne pouvez pas vous rendre à tel ou tel endroit à un moment du jeu, c'est peut-être parce que l'une de vos caractéristiques (endurance, vitesse... on compte cinq critères phy-

Des SWAT sont présents dans le jeu ! Voilà qui fera le bonheur de Willow et Kendy... Les environnements promettent d'être vastes et riches de détails. Yous devrez souvent faire des choix. Ici, vous pouvez tenter de tirer sur vos adversaires de loin ou chercher un coin où vous cacher.

siques susceptibles d'être améliorés) n'est pas encore assez élevée. Les plus patients prendront leur temps et seront récompensés. Les autres, évidemment, pourront terminer le jeu plus rapidement, mais ils laisseront de côté bon nombre de choses En allant au plus rapide, précise Adrian Smith, un joueur appréciera environ 60 % du jeu. Une aberration lorsqu'on est un tant soit peu perfectionniste et curieux...

## Un nouveau

## venu

Autre grande nouveauté de The Angel of Darkness : la présence d'un nouveau personnage... jouable ! Kurtis Trent - c'est son nom - est un ex-mercenaire que Lara rencontre assez tôt dans l'aventure. Il recherche apparemment la même chose que Lara (comprendre : il s'intéresse à la Cabale et à tout ce qu'elle représente), mais il n'a peut-être pas les mêmes motivations. Kurtis promet d'être un personnage d'envergure, possédant des caractéristiques propres et qui ne se jouera pas de la même façon que Lara. Plus porté sur l'action, on imagine qu'il aura à sa disposition des armes bien puissantes, qui serviront lors d'affrontements grandioses... C'est l'impression que donne la description globale du personnage en tout cas. On imagine également qu'il sera nécessaire de résoudre certains problèmes en manipulant tour à tour Lara puis Kurtis. The Angel of Darkness reste avant tout un jeu d'aventure, mais beaucoup plus riche en dialogues et en rencontres. Vous pourrez en effet discuter avec des personnages et ces derniers vous répondront de vive voix. Certains sentiments pourront se lire sur leur visage et les échanges verbaux que vous mènerez se révéleront parfois lourds d'implications. La trame de The Angel of Darkness se veut tout sauf manichéenne. Ici, tout ne sera pas tout blanc ou tout noir, complètement bon ou totalement mauvais ; on nous promet des choix moraux essentiels à effectuer, qui poseront parfois de véntables cas de conscience. On attend de voir comment toutes ces subtilités vont être mises en scène car c'est certainement ce qui fera, en grande partie, l'intérêt du jeu... La question principale que tout le monde se pose concerne évidemment le gameplay ou la jouabilité, que l'on espère assez

différentsO de ce que l'on a connu jusqu'à présent. « Il est difficile d'innover à tous les niveaux » précise Adrian Smith, « les gens savent ce que fait habituellement Lara Croft, ils doivent la reconnaître ». Évidemment, satisfaire le plus grand nombre tout en évitant la pluie de critiques qui ne manquera pas de tomber si le jeu n'est pas assez innovant représente un équilibre difficile à atteindre. Nous saurons à la fin de l'année si ce pari

audacieux a été relevé avec

e evec

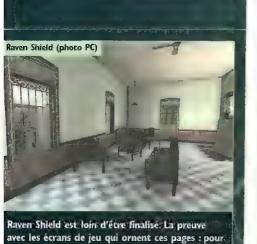


All teams move out », « Fire in the hole », « Go go go !!!! », « Target acquired »... Ah la la comment vous narrer avec les mots justes ces instants magiques, emplis d'une touchante ferveur enfantine, où Willow et Kendy rampent dans les couloirs de la rédac en psalmodiant les phrases-cultes de la saga Rainbow Six sur PC. Épisodes poignants de la vie à Joypad, où nos tourtereaux du snipe libèrent des otages factices retenus par une cohorte de terroristes ultra-dangereux... Ah ça, Il faut les voir nos deux petits SWAT suréquipés (goggles de snowboard pour le masque, bouteille d'Evian pour le MP5, canette de Coca pour les flash-bang...] louvoyant en territoire hostile du côté de la maquette. Pour eux, la fontaine à eau devient un silo renfermant des ogives nucléaires, l'armoire à jeux un coffre-fort contenant les plans d'une terrifiante invention soviétique, les toilettes une usine d'armes biochimiques (ce qui, il faut bien le leur rendre, est parfois un peu vrai)... Non. séneusement, à observer attentivement les attitudes de poseurs de nos Chavez & Santiago en herbe, on prend réellement toute la mesure de l'incroyable impact d'une saga comme Rainbow Six. D'ailleurs, le succès commercial de la série sur PC reflète parfaitement cap : Ubi Soft Canada et Red Storm mettent dès lors cette cote de popularité acquise auprès des joueurs... À tel point que le studio américain Red Storm n'a eu

de cesse de multiplier les suites et autres add-on sur PC: Rogue Spear, Ghost Recon, Covert Operations, Urban Operations, Black Thorn... Autant de productions parfaitement calibrées pour répondre aux exigences des fans. En clair, à part quelques menus ravalements de façade, chaque épisode proposait un gameplay quasiment identique : un background géopolitique crédible imaginé par l'intarissable Tom Clancy, des commandos de SWAT confrontés de par le monde à la pire racaille terroriste, un arsenal composé d'armes réelles fidèlement reproduites, des missions solo basées sur le jeu en équipe, un mode Multijoueur très axé coopération parfaitement rodé... Oui, à défaut d'avoir fondamentalement évolué, la série va progressivement gagner en réalisme et en profondeur, pour devenir LA référence absolue du jeu de commandos pointu. Seulement voilà, une manne pareille aux mains d'un « simple » studio de développement ne pouvait pas laisser indifférents les mastodontes de l'édition et leur appétit vorace. Résultat : en août 2000, Ubi Soft rachète la société et l'intègre en partie à ses propres équipes de développement interne. Allez zou, changement de structure, mais pas de les bouchées doubles pour essorer la licence Tom Clancy jusqu'à la moelle I

## Deux jeux. deux orientations

Comme chaque année, Ubi Soft a invité la presse européenne dans son antre canadienne (à Montréal) pour quatre jours de vac... oups, de travail acharné, voulais-je dire. Un voyage de presse rituel donc, au cours duquel l'éditeur nous présen te en grande pompe ses productions futures. Pour cette édition 2002, les projecteurs étaient essentiellement braqués sur les projets Red Storm, avec deux jeux en cours de développement sur toutes les consoles du moment (et sur PC) : Echelon (titre provisoire] et Rainbow Six : Raven Shield. Elaborés autour d'un scénario d'anticipation géopolitique assez crédible conçu par Tom Clancy, les deux bes tiaux affichent bon nombre de similitudes (et autant de différences) : il sera bien entendu ques tion d'incarner des SWAT, de lutter contre la ver mine terroriste en infiltrant leurs fiefs, de faire bor usage d'une pléthore d'armes qui font très mal à la tête et autres équipements high-tech. De plus Echelon et Raven Shield profitent du même moteur 3D, le « Unreal Engine », développé par Epic pour la série des Unreal Tournament (sorti sur PS2)





l'instant, tout cela semble bien vide!



raffinements esthétiques comme une gestion des

lumières vraiment réaliste, à l'image de l'ombre

Le théâtre de vos missions commandos se situera pour moitié en extérieur et pour moitié en intérieur... avec plein de snipers embusqués partout!

Raven Shield (photo PC)



Ce gros joujou risque d'ailleurs de marquer une grosse évolution dans la saga des jeux sous licence Tom Clancy. En effet, fini le moteur 3D vieillissant « fait maison » par Red Storm pour les épisodes précédents, avec ses graphismes anguleux et ses textures un peu cheap... Place à quelque chose de plus rutilant, genre gestion dynamique des lumières ultra-complexe, effets visuels tous azimuts et polygones amoureusement chiadés... Sorti de ces quelques points communs, il convient de noter que, dans le fond, Echelon et Raven Shield affichent des orientations radicalement opposées en termes de gameplay... et que, pour l'heure, Echelon est de loin le plus excitant des deux projets

## Ethelon, donc

Avant toute chose, if y a deux points importants à souligner concernant Echelon : primo, son titre est provisoire (« Third Echelon » est également sur les rangs), pour une raison très simple. Lorsque les développeurs ont rencontré les services de renseignements américains (la NSA), ces derniers ont... comment dire, un peu tiqué sur le titre. Ben oui, pour mémoire, il faut quand même savoir que le terme « Echelon » désigne un vaste réseau planétaire d'espionnage censé épier les communications de tout un chacun pour y déceler des messages liés au terrorisme (et aussi pratiquer discrètement un peu d'espionnage industriel. Mais chut ! Faut pas le dire). Secundo, Echelon n'est pas un jeu lié à la saga des Rainbow Six (contrairement à Raven Shield) ; en revanche, il bénéficie d'un scénario original imaginé par Torn Clancy. Cette parenté avec l'auteur à succès spécialisé dans le « psycho-thriller » mâtiné de terrorisme





Filter. Grosso modo, il est question d'une terrible menace planant sur l'humanité, blablabla, que vous devrez combattre en incarnant Sam Fisher, sorte de SWAT imaginaire appartenant à une organisation occulte baptisée Third Echelon. Bon, ok, le background risque d'être un peu plus dense que ça, mais lors de la présentation, Ubi Soft n'en a pas lâché beaucoup plus. Bref, tout ca pour dire que vos affectations vous feront voyager vers un total de 14 destinations plus ou moins exotiques, pour autant de missions : infiltration, vol de documents, récupération d'otages, sabotages en tout genre, prises d'assaut... Oui, c'est bien le traintrain du SWAT de base qui vous attend ! Le déroulement des missions à proprement parler devrait quant à lui se révéler assez classique. Via une vue à la troisième personne, l'action sera essentiellement une histoire de furtivité, de sang-froid et de bon usage de l'équipement mis à votre disposition. Armé d'une pétoire high-tech combinant des tonnes de fonctions, vous serez confronté à un grand nombre d'événements scriptés qui devraient apporter pas mal de rythme à vos pérégrinations. Oui, je sais, l'ensemble peut sembler très classique, pour ne pas dire convenu. Certes, mais Echelon n'en demeure pas moins impressionnant à plus d'un titre. La palette d'actions, par exemple, s'avère ultra-riche, et les animations parfaitement décomposées. En gros, votre perso peut quasiment tout faire : ramper, sauter, grimper un peu partout (échelles, grillages, tuyaux, cordes...), se servir d'un terroriste comme d'un bouclier humain (sur le principe de MGS2]... Mais le plus fort reste quand même cette formidable attitude de poseur qu'il adopte lorsqu'il fait le grand écart entre les murs d'un coulair pour surprendre un terronste en contrebas (© Jean-Claude Van Damme) ! La grande classe... Autre domaine dans lequel Echelon excelle : la gestion des lumières. C'est simple, chaque source lumineuse est gérée en temps réel et le jeu des ombres ne saurait souffrir aucune critique. Non seulement c'est diablement beau, mais en plus ça sert agréablement le gameplay (on peut par exemple repérer un ennemi grâce à son ombre). Enfin, dernier petit détail intéressant : la galerie des gadgets mis à votre disposition, à l'image de la caméra miniature qui permet de lorgner à travers la serrure d'une porte pour observer discrètement ce qui se passe derrière, ou encore la vision thermique pour repérer un terroriste dans la plus totale obscurité. Non, sérieusement, avec tous ces détails originaux (mais pas révolutionnaires), Echelon possède un petit « je ne sais

### Tom Clancy

## Deux orientations différentes et un point commun : un scénario signé Tom Clancy

quoi » de bien trippant. Maintenant, les développeurs se sont bien gardés d'en dire trop sur leur bébé et il nous a été impossible de nous essayer à une mission (pas touche à la version Xbox présentée !). Moralité : qu'il s'agisse d'Echelon ou de Raven Shield, je serais bien incapable de vous dire si, our ou non, la maniabilité au pad est réussie ! Bref, loin d'être un énième Rainbow Six (mode solo uniquement, pas d'équipe à gérer, pas de mode multijoueur), Echelon semble plus proche d'un mix entre Syphon Filter pour le background, MGS2 pour les possibilités d'actions et Medal of Honor pour l'aspect scripté. Quant à savoir s'il saura également mixer l'intérêt de ces trois jeux de référence, il est encore trop tôt pour le dire...

## Rainbow Six:

## Raven Shield

Sovons francs : présenté dans sa livrée PC, Raven Shield n'a, quant à lui, pas marqué les esprits. À cela deux raisons : d'un côté, nous n'avons pu découvrir qu'une infime partie de son pedigree, et de l'autre, il ne semble pas fondamentalement regorger de nouveautés par rapport aux épisodes précédents. Bon, le moteur 3D donne un sérieux coup de jeune aux graphismes, mais dans le fond. les aficionados de la saga devraient retrouver leurs marques en un rien de temps. Les 15 missions suvent une trame scénaristique où terroristes et gentils SWAT s'opposent, on choisira encore et toujours de former ses équipes en piochant dans la liste des persos disponibles (question équipement, plein de nouvelles armes font leur apparition) et la phase de planification sera bien entendu de la partie (on nous a annoncé qu'elle avait sérieusement évolué, mais nous n'avons pas eu l'occasion d'en juger en live). Euh, en fait, pour être tout à fait honnête, la liste des nouveautés se résume assez rapidement : on peut se coucher et ramper, l'observation latérale est progressive (on peut se pencher un peu, beaucoup, à la folie), les portes peuvent être entrebâillées légèrement pour voir ce qui se passe derrière puis être ouvertes complètement, il est possible de menotter un terroriste au lieu de le tuer, la vision thermique est beaucoup plus efficace (mais déjà vue sur PSone) et... bah ma foi, pas grand-chose d'autre. Bref, tout ce que l'on peut dire pour l'instant c'est que Rayen Shield reste (trop ?) fidèle à la saga et qu'il ne semble pas décidé à chambouler ses acquis. Bah, ce constat agacera sans doute les joueurs PC un peu blasés. En revanche, sur console, les foules seront peut-être plus clémentes... surtout si un mode multijoueur en coopération (via un écran splitté, comme dans Project Eden) faisait son apparition. Mais là, rien n'est moins sûr...







OUI, J'AI BIEN DIT « LE » GAMECUBE... C'EST BIZARRE MAIS C'EST COMME ÇA, C'EST

LA VOLONTÉ DE NINTENDO. ET PUIS, VOUS ÊTES TOUJOURS LIBRE DE LE NOMMER

AU MASCULIN OU AU FÉMININ, C'EST COMME VOUS VOULEZ APRÈS TOUT. NOUS,

ON MONTRE LE BON EXEMPLE ! ET PUIS LE PLUS IMPORTANT N'EST PAS LÀ, HEIN :

LE CUBE DE JEU DÉBOULE ENFIN EN FRANCE, DANS QU'ELQUES JOURS...

ET LÀ, JE DIS : CHAMPAGNE !

## 

'est donc précisément le 3 mai prochain, dans quelques jours, que vous pourrez courir acheter votre GameCube chez votre revendeur favori... Ou même chez votre revendeur détesté, de toute façon ça ne change rien l'À moins que ce dernier ne décide de vous arnaquer, vous pourrez repartir avec le dernier bébé de Nintendo sous le bras, pour la modique somme de 249 euros. Ou madame, vous avez bien entendu : 249 euros et pas un centime de plus ! Ca fait environ 1 633 francs, ce qui représente un prix légèrement inférieur à celui d'une PS2, et presque deux fois moins cher que celui d'une Xbox ! Dernière console à débarquer dans l'arène « 128 bits », ce petit cube coloré s'apprête donc à entrer dans la bataille féroce qui l'opposera à Sony et à Microsoft avec un de ses nombreux arguments de choc : son petit prix ! Mine de rien, Nintendo a déjà plus de chances que Microsoft de rattraper Sony, qui a tout de même pris une sacrée avance (voire carrément le large) avec, je vous le rappelle, une base installée de PlayStation 2 qui a déjà dépassé la barre du million en France <sup>I</sup> Un écart très important, dans le monde entier, qui force aussi bien Microsoft que Nintendo à mettre les bouchées doubles pour se réserver une belle part du gâteau...

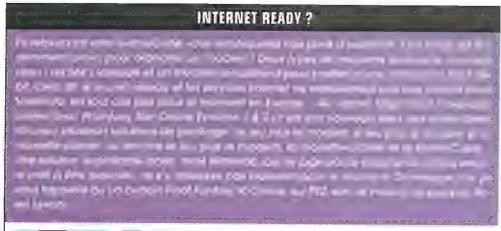
## Certière roue du corrosse f

Si l'Europe représente toujours le dernier souci des constructeurs et des éditeurs, en termes de dates et de nombre de sorties, il faut tout de même savoir que notre communauté représente aujourd'hui plus que jamais un territoire de conquête très important pour eux. Ces temps-ci, nous avons tous pu admirer la grosse machine marketing bien huilée mise en place par Microsoft pour le lancement européen de

sa console : spots télé incroyablement nombreux et bien placés, pubs papier, articles dans la presse généraliste... Beaucoup de bruit pour pas grand-chose diront les mauvaises langues, et il est vrai que les premiers échos sont loin d'être concluants chez nous... Est-ce une affaire de prix ? Sûrement. En tout cas, ça a dû en freiner plus d'un. Mais là je m'égare, revenons à nos Pikmin I Ainsi, Nintendo se lancera également dans sa propre campagne, avec un budget annoncé de 100 millions d'euros pour le lancement européen, tous pays confondus, dont 20 millions pour la France! Question distribution, ce sont 1 million de consoles qui seront disponibles le jour J









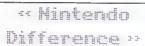


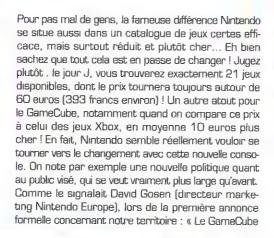


Segg period de l'avence de face de Plantag Sui Dulle Faceria I II II II

## 199 999 GameCube seront disposibles le 3 mai en France

dans toutes les boutiques de l'Union... Pour la France en particulier, on devrait compter 180 000 unités pour commencer. C'est pas forcément énorme, si le succès se fait immédiat, alors faites attention si vous voulez vraiment votre cube!







ne ciblera pas les enfants, ne ciblera pas les adolescents et ne ciblera pas les adultes. Le GameCube intéressera tous ceux qui aiment jouer aux jeux vidéo. Nous pensons que le jeu vidéo représente une attitude, pas un âge. Avec des jeux familiaux, des jeux de sport, de course, d'aventure, de sports extrêmes et d'action, disponibles dès son lancement, le GameCube est dédié au bon gameplay, pour tous les joueurs, tous les âges et tous les genres. » Une sorte de nouveau visage pour le clan Mario, donc, et ce n'est pas l'accord d'exclusivité avec Capcom, pour sa série Resident Evil, qui contredira ce nouveau type de discours. Contrairement à l'ère N64, on note éga-



Le futur Modern s'emboîtera en dessous de la console







## 50-60 HZ : LES JOUEURS ENFIN SATISFAITS

Oyé, Oyé, braves joueurs... Nous avons gagné! Après la Xbox et son option 60 Hz intégrée, Nintendo a lui aussi décidé de répondre à nos attentes en proposant un choix systématique du format! Si votre téléviseur est compatible 60 Hz, il suffira ainsi de maintenir la touche B de la manette, en lançant un jeu, pour profiter de tous les softs en plein écran et à la vitesse normale! La grande classe, en somme.

Cela dit, je profite de cet encart pour vous signaler que la totalité des tests officiels de ce numéro ont été réalisés avec les versions américaines des jeux en question... Ce problème ne concerne pas uniquement Joypad, mais toute la presse mondiale, qui réclame haut et fort à Nintendo des consoles dites « debug », pour pouvoir tester les jeux officiels en temps et en heure, comme nous le faisons depuis toujours avec toutes les autres machines du marché...

lement un engagement bien plus important de la part des éditeurs tiers. Il ne tient finalement qu'à eux de se détacher du genre enfantin, de se diversifier autant que sur les autres plates-formes. Dans notre interview du mois dernier, Shigeru Miyamoto nous confiait d'ailleurs : « Lorsque je m'adresse aux différents développeurs, ils me répondent souvent que s'ils désirent créer des jeux pour nous, ils s'adresseront avant tout à un public d'enfants. lls pensent que nous ne souhaitons que ce type de jeux, mais ils commettent là une erreur. Nous sommes avant tout attachés à obtenir un contenu original et attractif, c'est l'essentiel. » De son côté, Nintendo continuera bien entendu à décliner son catalogue classique, pour le plus grand bonheur des fans, dont les plus vieux qui rêvent sans doute de retrouver une période faste et créative autour du GameCube, comme à la belle époque de la Super

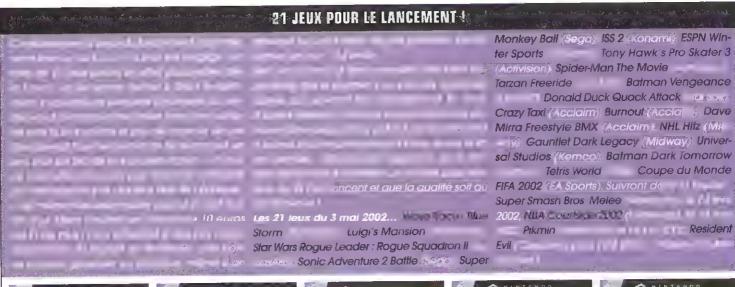


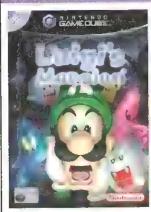


Nintendo! Notez d'ailleurs à ce sujet que même Squaresoft a récemment décidé de s'investir du côté de chez Nintendo, en créant une filiale dédiée [cf. encart Fund Q]!

## in proper regiment

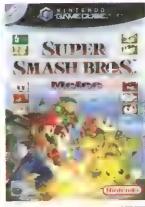
Évidemment, on souhaite que tout cela se développe au mieux, mais rien n'est encore joué pour le moment. Dans le monde entier, la PlayStation 2 a déjà largement creusé l'écart et s'accorde ainsi toutes les faveurs des plus gros éditeurs et de leurs plus gros titres. Il y aura a priori largement assez de place pour un deuxième constructeur, mais qu'adviendra-t-il du troisième et qui sera-t-il ? Impossible de répondre à ces interrogations pour













## QUE LA TRIFORCE SOIT AVEC NINTENBO!

On vous l'annonçait déjà le mois dernier, mais rappelez-vous que Nintendo s'est associé à Sega et à Namco, les deux « big boss » de l'Arcade, pour créer la « Triforce ». En dehors d'un joli jeu de mots en référence à Zelda, cette nouvelle carte, destinée à la création de jeux d'Arcade, est architecturée autour du hardware GameCube et permettra donc des portages rapides et aisés, des salles de jeu jusqu'à votre salon.

On peut prendre cette initiative comme un nouveau signe de l'ouverture de Nintendo, qui s'intéresse finalement au marché des bornes de jeu payantes. Le futur catalogue de softs à paraître sur GameCube s'étoffera ainsi de quelques conversions, tandis qu'on peut déjà prévoir une communication entre les deux versions d'un même jeu, via la Carte Mémoire GameCube... Le premier exemple concret a d'ailleurs récemment été matérialisé grâce au prochain F-Zero, dont les versions Arcade (par Sega) et GameCube (par Nintendo) seront « compatibles ». Pour plus d'infos à ce sujet, jetez-vous sur les News Japon du père Aruno.



249 euros seulement, Pour un catalogue de 21 jeux dès le jour J : le «cube» met toutes les chances de son côté



le moment, bien entendu. Aux États-Unis, la Xbox semble dépasser les scores du GameCube, pourtant sortie au même moment (on parle de 1,8 millions de Xbox contre 1,5 million pour le GC), tandis qu'au Japon la tendance est inversée avec un lancement très décevant pour Microsoft... En Europe, Nintendo joue sur sa « vieille » réputation dans le milieu des jeux vidéo, mais profitera surtout de l'argument du faible prix de sa console. À ne pas négliger également : le Game Boy Advance (déjà 3 millions de consoles vendues en Europe !), qui jouera à π'en pas douter un rôle très important, doublé de la licence Pokémon (7 millions de jeux vendus en Europe, eh oui quand même) et de son exploitation à venir entre les deux machines. En tout cas, les jeux ne manquent pas pour le moment (ou alors qualitativement ?), les projets en développement sont alléchants et les surprises à venir s'annoncent nombreuses. La guéguerre ne fait que commencer et c'est une nouvelle fois les joueurs qui s'en régaleront... Vivement l'E3!

















## KÉZAKO LE FUND Q ?



Monsieur Yamauchi, président de Nintendo depuis 53 ans (I), alme falre valoir la «Niniendo Difference» et mettre en avant l'originalité de ses produits. Dans un souci de développer lic créativité

des jeux GameCube et Game Boy Advance. mais aussi et surtout pout ponvaincre un maximum d'éditeurs à basser sur les deux machines, ce charismatique personnage à décidé de metite la

veloppeurs un financement complet de leurs projets, si ces derniers respectent toui du moins quelques règles élémentaires. La plus importante est sans aucun doute l'obligation de développer le projet en

la recherche de nouveaux concepts représentent les autres l'acteurs primotdiaux, avec notamment l'exploitation bien venue de la compatibilité GameCube/ Game Boy Advance

Dans l'affaire bruyante du rapprochement de Square et Nintendo (non, ce n'étoit par un poisson d'avril), il est ainsi intéressant de Inoter que l'éditeur de Final Fantasy a mis en piace un studio à part, le Game Designer Studio (GDS), qui ne s'occupera que du développement de jeux pour Nintendo. Même si Square annonce une focalisation pius importante sur GBA, d'autres

» Fund Q.», concerneront le GameCubel Un projet tirant parti du câble GameCube/GBA a ainsi officiellement été annoncé, tandis que les portages GBA (parions sur les vieux Final Fantasy, au hasard) s'annoncent déjà nombreux.

## SQUARESOFT

Gráce au Fund Q, M. Yama ichi s'est accorde les faveurs de Square dans le develif Lement de jeux GameCube et Game buy Advance







Pikmin, un jeu vraiment original de la part de Hivamoto.

## TOUS DES « ENCUBÉS »

Pour ce lancement européen, Nintendo a donc débloqué un budget marketing de 100 millions d'euros. Vous pourrez ainsi profiter d'un assez grand nombre de publicités, à la télévision comme dans la presse. Contrairement à Microsoft et surtout Sony, Nintendo n'a pas voulu jouer la carte du trash, du crado ou du zarbi... « La vie est un jeu », tel sera le slogan français, tandis que toutes les situations présenteront le cube comme un univers dédié au jeu, dans lequel le joueur est littéralement immergé.



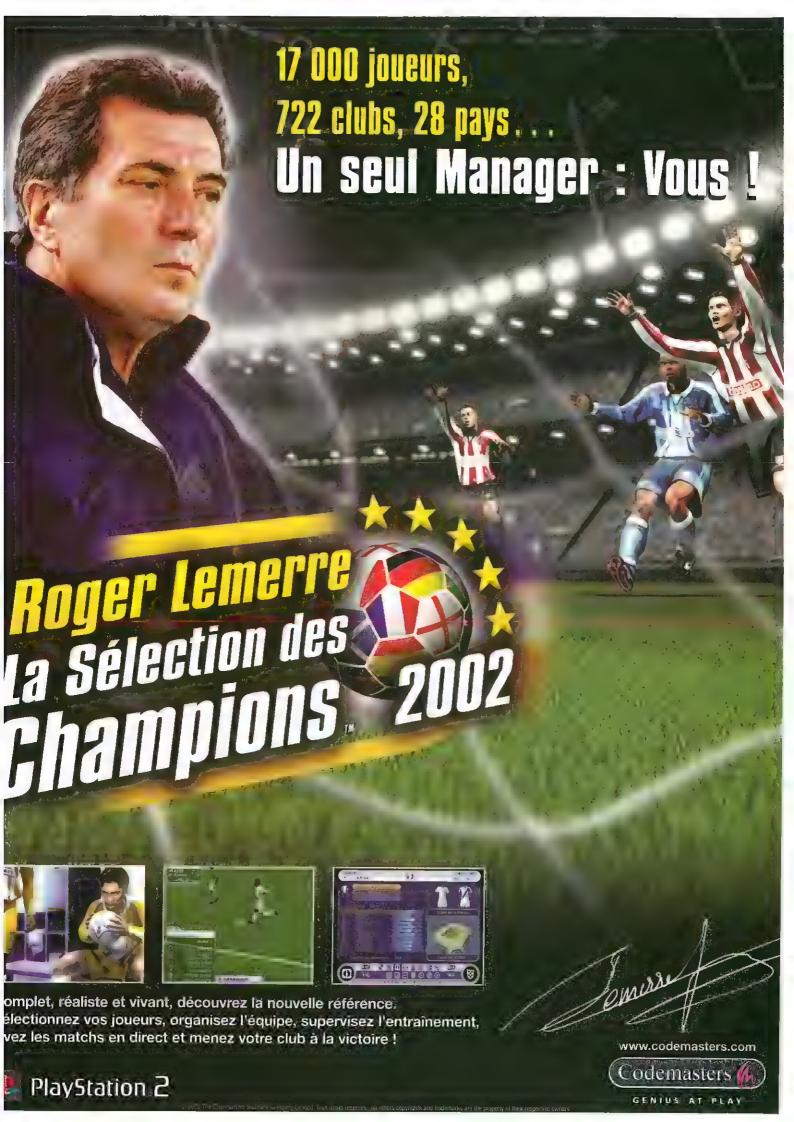




























LA CONSOLE (EN NOIR OU EN VIOLET), 249 € (1 633 F ENVIRON).



LE CÂBLE RVB (YES !), 31,90 € (209 F ENVIRON).





LE CABLE GAME BOY ADVANCE, 13,90 € (91 F ENVIRON).





LA CARTE MÉMOIRE 59, 20,99 € (138 F ENVIRON).



LA MANETTE (EN NOIR, EN VIOLET ET VIOLET/TRANSPARENT), 41,90 € (275 F ENVIRON).





## hef de produit GameCube Interview



A l'occasion de la

sortie de la nouvelle
console de Nintendo
en France, le 3 mai
prochain, nous avons
interrogé Mathieu
Minel, le chef-produit
du GameCube en
France. Il nous en dit
un peu plus sur
la stratégie de
son entreprise,
mais également sur

portés sur le « Cube »

nombreux espoirs

Joypad: Le GameCube sort le 3 mai prochain en Europe. Quel est le budget marketing prevu pour ce lancement? Pourquoi le choix des couleurs s'est-il uniquement porté sur le violet et le noir?

Mathieu Minel: Le budget marketing pour le lancement du GameCube en France est de 20 millions d'euros, dont près de 14 sont dépensés en médias classiques. Toutes nos actions marketing sont centrées sur deux idées fortes: les jeux sont au cœur de la différence Nintendo et pour le comprendre, vous devez les prendre en main. En Europe, le budget marketing s'élève à 100 millions d'euros. Le GameCube orange disponible au Japon n'était pas une vraie priorité pour les consommateurs européens lors des tests.

Qu'avez-vous pensé du lancement de la Xbox, il y a quelques semaines ? Est-ce un concurrent sérieux pour Nintendo ? Que pensez-vous de la manière de communiquer de Microsoft ?

Les déciarations de 500 millions de dollars d'investissement média de Microsoft semblent avoir du mal à se traduire par des faits. Nintendo a choisi de se différencier de ses deux concurrents Sony et Microsoft, qui ont clairement une stratégie de domination des loisirs dans le salon familial avec des machines servant de cheval de Troie à leurs propres services de fourniture de contenus audio, vidéo, interactif, etc. Nintendo est le seul « pure player » qui a choisi de se concentrer sur son domaine d'expertise : le jeu vidéo. Microsoft communique beaucoup sur la marque Xbox sans expliquer son rapport au jeu vidéo, ce qui est à l'opposé de ce que fait Nintendo (qui est présent sur le marché et uniquement sur celui-ci, depuis plus longtemps il est vrai).

Quelle image voulez-vous véhiculer à travers votre campagne de publicité ? Quel est votre message par rapport à Sony et à Microsoft ?

La campagne de publicité utilise les codes de communication admis sur la population des 15 ans et plus,



avec un univers décalé et des images fortes. Mais elle est aussi beaucoup plus centrée sur les bénéfices produit de la console (c'est un cube, il est violet, il y a plein de jeux dedans) avec une communication qui est centrée exclusivement sur les jeux. Ainsi, notre slogan est : « La vie est un jeu » et notre campagne hardware est un » best of » de nos futures campagnes software (Luigi's Mansion, Wave Race Blue Storm, Super Smash Bros. Melee, Star Wars Rogue Leader, NBA Courtside 2002...). Mais vous ne pouvez le découvrir qu'a posteriori!

Quelle est votre ambition en termes de ventes GameCube, en Europe, d'ici la fin de l'année ? Près de 3 millions de machines installées d'ici mars 2003.

Quels sont les autres titres (outre Sonic) qui utiliseront les fonctions Link du GameCube ET de la GBA? Animal Forest +, Kirby Tilt N'Tum5ble 2 et 50 % de tous les titres développés par Nintendo à sortir dès 2003. Vous n'avez encore rien vu l Cette liaison entre les deux consoles est une exclusivité Nintendo, toujours à la recherche de nouvelles façons de jouer et de nouvelles formes d'interactivité.

Au Japon, le GameCube ne se vend pas aussi bien que prévu. Pourrail-il y avoir des répercussions sur le marché européen ?

Visiblement, vous n'avez pas toutes les informations. Si les 6 premières semaines ont été affectées par les événements du 11 septembre, à partir du mois de novembre, les ventes de GameCube ont été conformes, puis supérieures à nos prévisions. À tel point que Super Smash Bros. Melee s'est vendu à 1 million d'exemplaires en 3 semaines (devançant MGS2 au Japon), et que nous avons connu un problème de rupture de stock à Noël.

Mis à part Resident Evil, quels sont les autres titres plus « matures » prévus sur GameCube dans un futur proche ?

Metroid Prime, Eternal Darkness, Perfect Dark 0 font partie des titres développés par les éditeurs associés de Nintendo, destinés à un public plus âgé. Les éditeurs tiers publient aussi maintenant la majorité de leurs titres matures et autres sur toutes les plates-formes.

Pourrait-on voir prochainement d'autres exclusivités comme celles de Capcom et de sa série biohazard arriver sur GameCube ?

Les éditeurs japonais annoncent des exclusivités sur GameCube toutes les semaines! D'autres annonces devraient avoir lieu lors du prochain E3, aidées par l'ap-



# Mathieu Minel

parition récente de la carte TriForce destinée à l'arcade. Les portages exclusifs seront d'autant plus faciles que le GameCube est maintenant au cœur des meilleurs développements en arcade.

Allez-vous annoncer une date pour le jeu en réseau prochainement (pour l'Europe) et que pensez-vous de cette nouvelle (açon de jouer sur console ? Le jeu en réseau a été annoncé au Japon pour l'été avec Phantasy Star Online Episode 1 & 2 de Sega. Aucune date n'a été annoncée pour le moment en Europe. Seul PSO a vraiment apporté quelque chose de nouveau par rapport au jeu sur résegu PC, donc Nintendo a une attitude attentiste car jouer sur console et sur PC est réellement différent. Mais n'oubliez pas que grâce au câble Link, Pokémon sur Game Boy est le jeu en réseau le plus joué au monde, et que si Nintendo est prêt, le réseau lui ne l'est pas (seuls 5 % des toyers européens sont équipés en haut débit).

Outre les 21 jeux du lancement, combien y aura-t-il de titres disponibles en tout dans les trois mois qui suivront le lancement ? Et quel sera le rythme des sorties?

On estime qu'une cinquantaine de titres devraient être disponibles avant la fin de l'été, donc plus d'une dizaine de nouveaux jeux sont prévus par mois.

Pensez-vous que le faible prix du GameCube et de ses jeux sera un atout déterminant face à la PlayStation 2 et à la Xbox ?

Le faible prix de la console GameCube devrait être un obstacle de moins lorsqu'un jeu vous fera particulièrement craquer!

Les prochains Zelda et Mario sont très attendus par le grand public. Pensez-vous qu'il taille exclusivement s'appuyer sur deux ou trois personnages célèbres pour gagner des parts de marché?

Les prochains Zelda et Mario sont attendus à la fois par les gamers et le grand public, parce qu'ils sont à la fois des icônes et des jeux à la qualité intrinsèque. On peut penser que c'est le mélange des deux qui crée la reconnaissance de ces deux publics.

Que pensez-vous des attaques de vos concurrents qui taxent le GameCube de console pour gamins . ?

Que Microsoft est vraiment un débutant dans le monde du jeu vidéo... La gamme de jeux au lancement du GameCube est bien la preuve du contraire.

Allez-vous sorfir en Europe le « Q » de Panasonic ? Si quelqu'un sort le Q, ce sera Panasonic!

Pourquoi avoir décidé (enfin) d'intégrer le 60 Hz sur le GameCube PAL?

Parce que cette fonctionnalité répondait à une demande des gamers européens. Attention, il faut encore que les éditeurs choisissent d'implémenter dans les jeux eux-mêmes cette option. Une bonne adaptation 50 Hz résout aussi bien des problèmes!

La tendance veut qu'il y ait de très nombreux portages de titres déjà existants sur toutes les machines, y compris GameCube. Êtes-vous en train de privilégier la quantité au détriment de la qualité ?

Nintendo ne fait pas de portage de ses jeux sur les autres consoles. Les éditeurs qui développent d'excellents jeux ont tout intérêt à être présents sur une plate-forme performante et au développement facile. Qu'un maximum de ieux soient disponibles sur toutes les consoles ne peut qu'être bénéfique pour le consommateur. n'est-ce pas?

Allez-vous, dans un futur proche, faire un « pack GameCube/GBA?

Pas de nouvelles à ce sujet.

tél: 0491555919 www.neoavato.c vente par correspondance de jeux vi

Neo geo Cd Neo geo Mvs **Neo geo Pocket Neo geo Cartouche** 

**Playstation Playstation 2** 

Famicom Gamecube Virtual boy **Disk system** Nintendo 64 Super Famicom Gameboy/Advance

Nec for far Nec hucard Nec cd/sup cd

Nec supergraphx Pour commander rien de plus simple :

Sega sati Sega mark Sega mega Sega gameg Sega megadı Sega dreamc

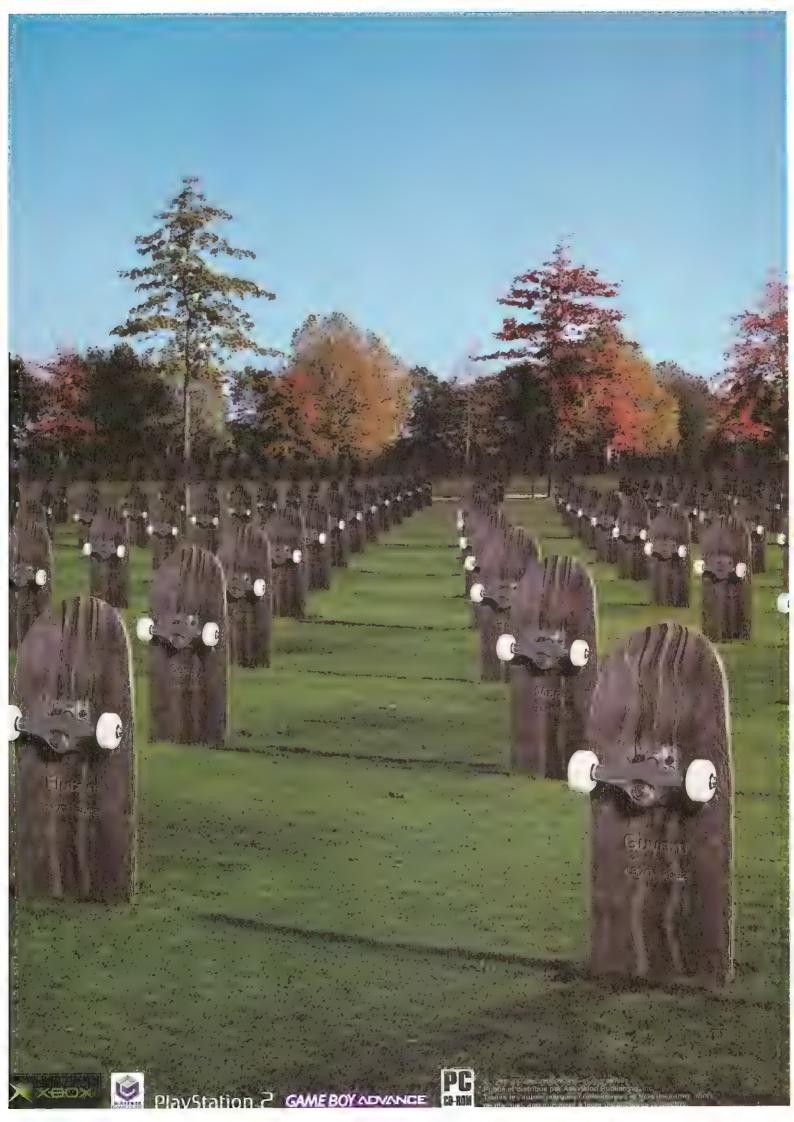
> Atari I Atari jag

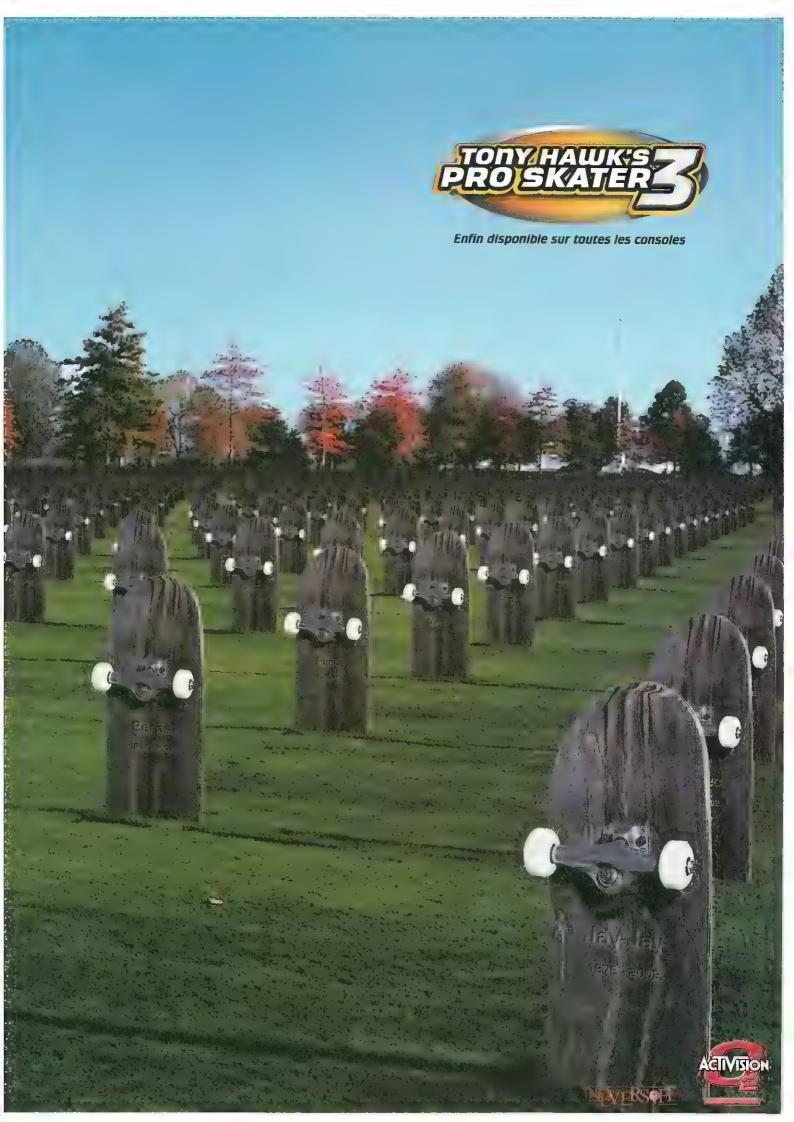
Play Wondersy

Cd au Pc cd r Dvd érotic

Msx/X68( Fm town ma Manga érotic

0494556040





# La saga des développeurs

SQUARE: Roi du RPG et des Computer Graphics

Depuis quelque temps, l'actualité de Square (ou Squaresoft) se révèle quelque peu mouvementée. Entre le bilan financier catastrophique du film *Final Fantasy* et les liens qui semblent se renouer avec Nintendo, la société vit manifestement une période charnière. Mais l'histoire de Square remonte à bien plus loin, il y a plus de quinze ans, au milieu des années 80...

SQUARESOFT

quare émerge réellement en 1986, lorsque la société devient indépendante de Denyuûsha, une entreprise créée trois ans auparavant par Hironobu Sakaguchi (une figure toujours prédominante) et Masafumi Miyamoto. Les premiers titres Square concernent plutôt les micro-ordinateurs (MSX) et restent discrets. En 1985, Nintendo accorde sa licence de développement à Square, qui peut alors proposer des jeux sur sa console de l'époque, la Famicom. Le succès n'est pas immédiat et les « petits » jeux se succèdent (Teguzar, King's Knight, Rad Racer, Deep Dungeon...), et ce aussi bien sur Famicom que sur Famicom Disk, un support qui n'a pas été commercialisé hors du Japon. Vient alors un moment, en 1987, où la société doit faire face à de réelles difficultés financières et finit par se trouver en fort mauvaise posture. C'est ici que la légende commence. Hironobu Sakaguchi décide en effet, en s'inspirant du Dragon Quest d'Enix sorti un an plus tôt, de proposer à son tour un RPG. Celui-ci aura pour nom Final Fantasy, cette « fantaisie finale » faisant en quelque sorte figure de jeu de la dernière chance, la société étant censée mettre la clé sous la porte en cas d'échec. Le jeu, fort heureusement, s'écoulera à plus de 500 000 exemplaires au final et remettra définitivement Square sur les rails. Ce sera

le début d'une longue histoire d'amour entre cette série et ses créateurs..

#### La décennie Nintendo

De l'année où Nintendo accorde sa licence à Square (85, donc) jusqu'au début de l'ère des consoles 32/64 bits, les deux sociétés sont intimement liées. Famicom (NES), Super Famicom (SNES) et Game Boy accueilleront tour à tour des titres aussi prestigieux que Seiken Densetsu (Secret of Mana), Romancing Saga, Front Mission, Chrono trigger... Tout cela sans oublier les six épisodes de Final Fantasy, évidemment, qui ont connu un succès sans cesse renouvelé (les épisodes V et VI se sont écoulés à près de 2,5 millions d'exemplaires chacun !). Pour la petite histoire, sachez également que Super Mario RPG est le seul jeu à avoir été développé conjointement par Nintendo (avec Shigeru Miyamoto) et Square. Bref, en 10 ans, Square a su s'imposer comme le maître incontesté du RPG dans le cœur de bien des joueurs, tant par la diversité de ses titres que par leur qualité profonde. Les intérêts mutuels qui lient Square et Nintendo sont profonds, et en 95, alors que les consoles 32 bits apparaissent en fin d'année sur le marché, tout le monde pense que l'association va durer encore très longtemps. Square présente d'ailleurs une vidéo de Final Fantasy censée utiliser le hardware de la nouvelle console de Nintendo, et qui présente pour la première fois des personnages de la série en 3D. Mais la PlayStation de Sony arrive sur le marché bien avant la Nintendo 64 (dont le support reste la cartouche) et la machine fait sensation. En 96, c'est le coup de théâtre : Square annonce la fin de sa collaboration avec Nintendo et décide de travailler sur PlayStation. Le pari est risqué car la console de Sony n'a pas encore réellement fait ses preuves, et nul ne sait comment Square, habitué au support cartouche, va se débrouiller sur CD. Avec Final Fantasy VII, il prouvera qu'il sait tirer parti de ce support de façon magistrale. On savait que Square était capable de



Aki Ross, malgre ses atouts indeniables, n'aura pas su conquerir un assez large public. Dommage ...

raconter des histoires, et on apprend, en 97, qu'il maîtrise à la perfection les présentations et cinématiques en images de synthèse. Cet aspect des choses n'est pas anodin. Avec la PlayStation, Sony a en effet su s'imposer au Japon, aux États-Unis et en Europe. Pour la première fois, un Final Fantasy (le VII donc) sera commercialisé sur ces trois territoires, et il recevra partout un immense succès (2 millions d'exemplaires vendus au Japon en deux jours!). FF VII est véritablement LE jeu qui a fait comprendre aux éditeurs que le RPG n'était pas un genre « à part », réservé à une petite catégorie de joueurs. Certes, le succès de FF VII tient en grande partie à la qualité de ses cinématiques, qui ont subju-



Le style de Yoshitaka Amano est inimitable. Difficile de penser que son travail de character designer servait a l'elaboration de personnages sur des jeux NES

outes es mages appart ennent à leurs ayants droit respii



Final Fantasy VII marque l'avènement du RPG sur PlayStation, partout dans le monde.



Avec le Bouncer, Square a prouve qu'il pouvait également proposer des titres médiocres parfois. La reussite esthétique ne fait pas tout...

gué les joueurs partout dans le monde. Mais cet aspect purement esthétique et tape-à-l'œil est tout de même associé à un monde en 3D comme il en existait encore peu, et à une aventure de longue haleine supportée par un intérêt toujours renouvelé. Bref, avec FF VII, Square sait qu'il a remporté son pari, et la société devient aussi puissante qu'incontournable.

#### Le vent en poupe

Avec la PlayStation, Square aura proposé un panel de titres aussi divers qu'impressionnants au travers de ses différents labels (Light Weight, Dream Factory. ), et il osera s'attaquer à plusieurs genres, grâce à ces titres : Bushido Blade, Tobal, Chocobo Racing, Sokaïgi, EinHänder... À propos de Tobal 2, Ken Kutaragı, créateur de la PlayStation, déclarera même que ce jeu était le premier, à sa connaissance, « à utiliser 100 % des capacités de la machine ». Le titre le plus abouti techniquement de la PSone serait donc Tobal 2. Lorsqu'on a eu l'occasion de s'y essayer, on se dit effectivement qu'il est d'une qualité bluffante et qu'il aurait mérité de connaître un immense succès (ce qui n'a curieusement pas été le cas). C'est évidemment encore et toujours dans le domaine du RPG que Square se distinguera, notamment au travers de trois nouveaux épisodes de la saga Final Fantasy (les 7, 8 et 9). N'oublions tout de même pas Parasite Eve, XenoGears, Final Fantasy Tactics, Dew Prism ou encore Vagrant Story. Bref, avec Square, le RPG reste un genre roi qui aura - c'est heureux - su conquérir un large public. Il n'y a guère que la gamme sport de la compagnie, Aques (Advanced QUality of Entertainment & Sports), qui n'aura pas su décoller et sera passée complètement inaperçue. Qui se souvient en effet de Digical League, Super Live Stadium ou encore Power Stakes ? Pas grand monde... En se développant, Square ouvre de nouvelles filiales un peu partout dans le monde, notamment aux États-Jnis bien sûr, mais aussi en Europe (à Londres). On



retiendra de tout cela, en particulier, les studios d'Honolulu, dans lesquels s'installe Hironobu Sakaguchí qui, dès 1997, a déjà en tête la création d'un film Final Fantasy. Les moyens mis en œuvre, tant du point de vue humain (plus de 200 personnes de plus de 20 nationalités différentes) que matériel, sont impressionnants. Square devient le deuxième acheteur de stations Silicon Graphics au monde, juste derrière... la NASA. Ses investissements sont gigantesques et tout l'argent rapporté par ses blockbusters vidéoludiques est réinvesti immédiatement. La société connaît une période faste où tout semble lui réussir. Finalement, le projet « Final Fantasy : The Movie » voit le jour. Il ne connaîtra malheureusement pas le succès escompté.

#### Où le succès d'estime ne suffit pas

Le film Final Fantasy : les Créatures de l'Esprit est un projet ambitieux qui a réclamé environ quatre années de travail, et qui, dans son genre (images de synthèse photo-réalistes) est un précurseur. Près de 150 millions de dollars seront investis dans ce projet colossal, supporté par la Columbia, qui alimentera pendant un certain temps le débat concernant les acteurs virtuels. Le film, d'une qualité technique évidente, est finalement un échec commercial, en particulier aux USA (notez qu'en France, le film a été plutôt bien accueilli). Résultat : Square ne récolte que 32 millions de dollars de recettes aux États-Unis (contre 72 millions dans le reste du monde) et doit faire face à un gouffre financier impressionnant, comme il n'en a jamais connu. Pour la première fois, les comptes de fin d'année de la compagnie, en mars 2001, sont dans le rouge. Certes, avec le film Final Fantasy, Square a pris un gros risque et a sans doute péché par orgueil. Il n'empêche, cet échec cuisant n'était pas mérité (notez que le DVD du film est très



Voici la double page de publicite du premier Final Fantasy, parue dans « Family Computer Magazine » au Japon en 1987.

#### tigures incomour albe-

Nobus Uematsu : Transprésifié de la mui doit le la marca de la la la Pina Portasy Sen inspirit (de la prima de la prima del prima de la prima de la prima del prima de la prima del la prima del la prima de la prima de la prima della pr



PlayOnline represente desormais la plate-forme principale de toutes les ambitions de Square pour ce qui concerne le jeu en reseau

soigné). Le succès toujours renouvelé de jeux comme Final Fantasy X permet heureusement à Square de remonter petit à petit la pente, mais les bureaux de Square Honolulu risquent fort de bientôt fermer. Ils le seront peut-être même au moment où vous lirez ces lignes, si aucun autre studio de cinéma ne vient réclamer les services de Square... En attendant, la société multiplie les alliances. Avec Disney d'abord, au travers de leur jeu Kingdom Hearts, qui met en scène les héros des deux compagnies. Et puis, Square a également annoncé qu'il allait développer, à l'avenir, sur Game Boy Advance (on parle notamment d'un nouveau Final Fantasy Tactics). Même si aucun titre n'est confirmé, les deux sociétés sont en tout cas en pourparlers (on rêve déjà de jeux sur GameCube). Cela peut paraître surprenant lorsqu'on sait que Sony a investi de façon conséquente dans Square il y a de cela quelques mois. En même temps, si Square se porte mieux, Sony en profitera indirectement . Business is business, comme on dit. Ne reste plus qu'à souhaiter à Square de connaître le succès avec Final Fantasy XI, leur premier jeu online. Après la mésaventure du film, un nouvel échec n'est certainement pas à souhaiter...

<u>A suivre.</u>

# Le jeu vidéo : (jchleze@hip.ir)

Avec l'arrivée du printemps et l'imminence de l'E3 2002 (annoncé comme un grand cru), les news « businessifiantes » se déchaînent. Pourtant, au-delà des chiffres, des bénéfices ectoplasmiques, certaines infos se révèlent assez surprenantes. On y parle de mutation, de connexions intracellulaires et de puissance de calcul intrinsèque cosmique phénoménale... Waaah, ca déchire les gars, la matrice approche ! Décidément, nous vivons une énoque formidaaable. même s'il faut le dire très. très vite!



#### And the winner is..

Retrouvez chaque mois le Top 5 des 5-Let's Make the J.League Pro Soccer meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'avril et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines Dengeki PS (Japon), Digitiser (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

#### **TOP 5 JAPON**

- 1- Onimusha 2 (Capcom/PS2)
- 2- Kingdom Hearts (Square/PS2)
- 3- Super Robot Taisen Impact (Banpresto/PS2)
- 4- Xenosaga Episode 1 : Der Will zur Macht (Namco/PS2)

Club 2002 (Sega/PS2)

#### TOP 5 EUROPE

- 1- Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (Konami/PS2)
- 2- Halo (Microsoft/Xbox)
- 3- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
- 4 Project Gotham Racing (Microsoft/Xbox)
- 5- Max Payne (Take 2/PS2)

#### TOP 5 ETATS-UNIS

- 1- Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
- 2- Virtua Fighter 4 (Sega/PS2)
- 3- Super Mario World (Nintendo/GBA)
- James Bond 007: Agent Under Fire (EA/PS2, GC, Xbox)
- 5- Golden Sun (Nintendo/GBA)

#### Nintendo se défonce sur GameCube

rence. Vous me direz, c'est un peu le but de l'opération, mais laissez moi m'émerveiller. Aaah. Oooh. Voilà. Ainsi, apprenez que Nintendo a révélé vouloir commercialiser près de 13 jeux (un par mois) exclusivement dédiés à la GameCube au cours de la période courant d'avril C 2002 à mars 2003. Au programme, des titres particulièrement attendus comme Mario Sunshine (19 juillet au Japon, 26 \* août aux États-Unis, et fin de l'année en Europe), mais aussi Legend of Zelda, Mario Party 4, F-Zero GC (compatible GC/Arcade), 1080°

C'est fou ce qu'on en apprend lors d'une confé- Snowboarding 2 (prévu pour l'hiver au Japon) et Kirby Tilt'n' Tumble (compatible GC/GBA). À tous ces titres développés en interne par Nintendo s'ajoutent aussi Star Fox Adventures et Eternal Darkness produits par des équipes 1.5. Metroid Prime devrait aussi faire partie du lot ainsi que l'énigmatique Mario 100 et quelques surprises. Et attention, il ne s'agit là que des productions made in Nintendo auxquelles il serait de bon ton d'ajouter d'autres titres made in éditeurs tiers. Pas de doute, après un démarrage assez lent, Nintendo souhaite vraiment réveiller sa GameCube. Tant mieux, tant mieux...

Si on en croit (et on le creit!) l'article paru

ree l'indépendance éditoriale qui alisserait vers une emprise marketing dirigee en faveur des produits infogrames (actionnaire principal) et des éditeurs qui savent allonger les euros ! Comme le sou ligne Marcus, cité dans *Liberation* (parti de la chaîne pour désaccord avec la ligne édi-

Entre les tests réécrits ou les Level One soudainement zappés de l'an tenne (car légèrement défayorables à Infogrames), l'indépendance chancelle, allant meme jusqu'a inquieter le CSA. Anne certifie: «Cetté pratique paraît totalement illégale. » Dans un registre quelque peu a la vitesse supérieure » en supprimant avec classe, l'ensemble des forums de son site. Raison officielle : des économies (de bouts de ficelles). Effet immédiat, clouer dignaient devant le changement de politique récent de la chaîne. Dans ce magma bien glaugue restent des hommes, des journalistes/présentateurs qui peinent a



sion Esperons que le marketing finissent pas par les décourager.

Chez Titus, on ne baisse pas la truffe et on se prend encore à rêver à des sommets boursiers ensoleillés. La marque au renard supra ruse, vient en effet d'augmenter sa participation au sein du capital d'Intereia.

67.4 millions d'actions. La classe ? Mouais si ca leur fait plaisir l

DMA Design, createur des très pacifiques Lemmings et de la très « blockbuster-cailleraisante » série Grand Theft Auto vient, hop. comme ca, de changer de nom. Ca doit être l'été, le soleil qui tape fort, chais pas moi.



### La PlayStation 3: 1000 fois plus puissante que la PS2?

Chef de la structure technique de Sony, Shinichi Okamoto a profité du récent rassemblement de la Game Developers Conference pour confirmer les directions prises pour la PS3. Sony serait donc bien allié à Toshiba et IBM pour développer conjointement une nouvelle technologie de processeurs jusqu'à présent connue sous le nom de code CELL, et désormais officiellement baptisée Grid. Cette technologie, annoncée comme révolutionnaire car disposant d'une structure en fracture totale avec ce que nous connaissons actuellement, pourrait permettre à la PS3 de proposer une puissance brute près de 1 000 fois supérieure à celle de la PS2. Comme le souligne Okamato San, la célèbre loi de Moore, selon laquelle les performances des processeurs doublent tous les 18 mois, serait donc balayée. Les applications online, comme le téléchargement de jeux et d'informations diverses, semblent d'ailleurs au cœur du projet dont il reste toutefois à connaître la période de maturation (vers 2005/2006 selon certains analystes). Avant de conclure, attention, vous qui pensiez ne pas être dans la matri-

ce, appréciez quelque peu le finish move de ce très précieux monsieur Okamoto : « Le véritable challenge débutera avec la PlayStation 6 ou 7, lorsqu'il sera temps d'inclure des composants liés à la biotechnologie. » Ouaaaaaaaaaaah...

#### Nous sommes des mutants!

Nous qui rêvions tous de devenir des super-héros, de posséder des pouvoirs cosmiques phénoménaux, eh bien sachez-le: nous mutons! Ainsi, d'après un article paru dans le magazine anglais The Observer, « l'utilisation des appareils portables, tels que les téléphones cellulaires, les Game Boy et autres ordinateurs, serait en train de causer une mutation physique parmi la génération des moins de 25 ans ». Une mutation ? Un truc surpuissant genre une perception d'univers 3D intrinsèques? Un instinct ultra-développé, voire le fameux sixième sens ? Hum, bah désolé, mais il faudra juste se contenter d'un constat simple : « Le pouce des jeunes est devenu plus musclé et plus habile que les autres doigts » ! Suuuper. Pas

de turbo-pouvoirs donc, mais toutefois une intéressante « découverte ». En effet, cette étude menée dans 9 villes à travers le monde semble tout à fait sérieuse. D'ailleurs, comme le souligne le docteur Sadie Plant, fondateur de l'unité de recherche sur la culture cybernétique à l'université de Warwick : « Le fait que le pouce possède une activité distincte de nos autres doigts est l'un des éléments qui nous définissent en tant qu'humain par rapport aux animaux. Découvrir que les jeunes sont en train d'utiliser instinctivement leur pouce de manière complètement différente des autres générations est très intéressant. » D'après le docteur, l'homme était jusqu'à présent habitué à se servir de son index. Devenu notre doigt de



prédilection, le pouce servirait donc à composer ses numéros de téléphone, à indiquer des positions, et même à se la jouer, n'est-ce pas Willow, alias notre poseur préféré!

#### La Xbox en danger

Après un démarrage particulièrement timide au Japon (mais qui ne s'y attendait pas ? Début avril par exemple, plus aucun jeu Xbox n'apparaissait dans le Top 50 japonais), la Xbox semblerait rencontrer d'énormes difficultés à pénétrer le marché européen. Ainsi, même si les chiffres officiels ne sont pas encore connus (ce qui n'est, en soi, pas un excellent signe), pour les analystes, la situation semble assez préoccupante. D'après un récent commentaire du cabinet d'études financières Deutsche



Securities, Microsoft aurait d'ailleurs tout intérêt à rapidement annoncer une baisse de prix significative de sa console, pour enfin dynamiser les ventes européennes et nippones. On parle même d'une prise d'effet d'ici deux mois. Pour l'Europe, le prix de 479 euros paraît effectivement comme le premier frein au succès de la console de Bilou. Comme on le précise dans une dépêche du JDD : « La nouvelle console de Microsoft a fait un flop mémorable. Pire que la Dreamcast de Sega. Jeudi, jour de lancement (...), les 28 magasins de la chaîne (Virgin) ont vendu ce que le seul magasin des Champs-Élysées avait écoulé en une heure lors de la sortie de la Dreamcast... » Histoire d'en rajouter une couche, John Riccitiello, président d'Electronic Arts, s'est même permis d'ajouter que « la Xbox s'en prenait plein les dents hors États-Unis ». C'est pas gagné, tout ça...

### Final Fantasy XI dans 11 000 ans en Europe...

Président de Sony Computer Entertainment Europe, Chris Deering sait ménager ses effets, s'adressant à la presse sans esbroufe, à défaut d'être le roi de la non-langue de bois. Ainsi, lorsque dans une interview accordée au magazine anglais CVG, notre homme précise que Final Fantasy XI pourrait voir le jour en Europe (bonne nouvelle)... mais pas avant 2004 (le deuxième effet Kiss Cool), on prend conscience de l'état du online en Europe. En clair, le vrai jeu en réseau sur PlayStation 2 ne devrait pas se répandre de si

tôt sur le vieux continent. Triste constat ou simple confirmation? Rappelons juste que pour de nombreux analystes, le online ne pourra vraiment prendre son envol qu'à l'arrivée de la PS3... une période où les connexions haut débit devraient se généraliser. Première aventure massivement online de Square, Final Fantasy XI sort le 16 mai 2002 au Japon, là maintenant tout de suite, les infrastructures étant, normalement, fin prêtes. Même si l'annonce de FFXI en Europe reste bien évidemment à confirmer, il ne vous reste plus qu'à savoir dans quel camp vous vous situez. Le coup du verre à moitié vide, ou à moitié plein...



# igue

De l'excellent avec The Other Side de Metal Gear Solid 2, du très bon avec les remixes de Parasite Eve, et du bien « soump-pa-tchique » grâce à Wild Arms 2nd Ignition. Décidément, ce Zique Pad de printemps fait le plein de bonnes surprises. Et comme j'ai envie de devenir votre « meiiiiiilleeeeur amiiiiii » (spéciale kasdédi à Lorie), que ceux qui se demandaient où trouver l'album de Silent Hill 2 sachent qu'il est désormais disponible (tout comme l'album de MGS 2) sur le tout nouveau site de Konami France www.konamistyle-france.com. Une fois de plus, félicitations à l'éditeur pour toutes ses initiatives. Moi j'dis, c'est trop bien le printemps...

DEC COUNT

# Metal Gear Solid 2 The Other Side

• Référence : KMCA 144 • Compositeur : Northiko Hibino

• Durée : 57'44 (20 plages)

444444444

e souffle du vent. l'orage distant, puis, de pius en plus distant, puis, de pius en plus distant, le crep tement de la ultile heurtant le tanker Discovery. Pas de doute, ce second album Metal Gear Solid 2 cree instantanément une atmosphere musicale propice a l'infiltration. The Other Side est en effet le second volet des deux B.O. accompagnant MGS 2. Ainsi, si je m'étais plaint de l'absence de certains themes réellement marquants dans le premier album, les voici tous regroupes ict dans ce CD absolument somptueux. pour ceux qui adorent les « action

musiques » La tension est immédiatement perceptible, à l'image de la progression mélodique découverte tlans The Elévator up le Hell Un sentiment que l'on retrouve aussi dans la plupart des autres thèmes, à commencer par l'angoissant Vamp's Dance. Pourtant, l'apothéose de cet album se dévoile dans sa seconde partie absolument somptueuse. Ainsi que ce soit Metal Gear Already Active l'avec son esprit tres martial directement inspire de musiques a la The Rock, ou Will the Virus Still Work accompagnant le poignant thème

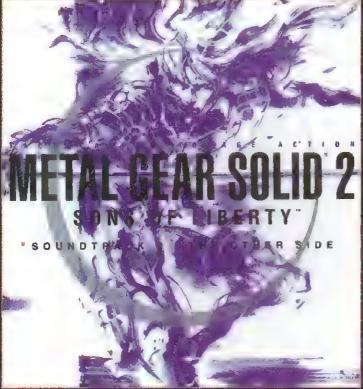
d'Emma, en passant par l'exceptionnel Comradeship (d'une force à vous donner des frissons si vous vous souvenez du passage dans le jeu), tous les sentiments sont passés en revue. L'attente, la surprise, l'émotion, et surfout une vrale puissance musicale s'en dégagent. Personnellement, cet album fait partie de mes préférés dans le style. Un vrai plaisir pour les n'oreilles. **Stop info** ! Après la B.O. de Silent Hill 2, Konami, a aussi décide de commercialiser l'album de MGS 2 en France. Attention toutefois, il s'a-git du premier. Pour ceux qui souhaiteraient en savoir un peu plus sur la qualité de ce CD, il faudra se reporter a la rubrique Zique Pad du Joypad 116. Pour les plus paresseux, sachez juste que l'album The Other Side me paraît bien plus complet et intéressant d'un point de vue strictement musical. D'un autre côté, cet album comprend toutes les musiques orchestrees par Harry Gregson-Williams, dont le fameux theme principal. À vous de voir, donc, Lidéal étant bien sût de se procurer les deux. Quoi qu'il en soit, vous pourrez acheter ce CD sur le nouveau site marchand de Konami France (www.konamistyle-france.com/ boutique.htm). La classe l





#### Avis

Bien plus complet et intense que le premier volet des B.O. made in MGS 2, The Other Side vous entraînera dans un tourbillon musical moubliable. Paradoxalement, le style hollywoodien reste encore plus palpable que précédemment alors que ces compositions ont été écrites par Norihiko Hibino et non Harry Gregson-Williams, comme quoi...



Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruire les orailles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo.

Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout evoir, paraît-ii. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour yous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation l'iens, un petit exemple, histoire que vous ne sayez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, le composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles, Reppelez vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aus compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vou prailles !

### Wild Arms 2nd Ignition

tout mignon, des rythmes bien pop/jazzy, une flûte pour distiller une

ambiance chaleureuse, et bien

evidemment les sifflotements dis-

tants et nostalgiques, histoire de

souligner la marque de fabrique Wild

Arms I A ce titre, la chanson d'ou-

verture You'll Never Be Alone No

Matter Where You Go (allez, yous pouvez respirer !) sombre sans

honte dans la jpop pur jus avec rup-

ture de la rythmique, cuivres pas dis-

crets pour deux euros et une voix

toute mimi qui se prend pour une

popstar... Perso, j'avoue sans honte,

'adoré i D'un autre côté, hormis

Greg, je pense bién être le seul ici

Pas de doute : on adore (pour le déliré et le côté n'enfant) ou on se tire une balle dans les tympans

direct. Quoi qu'il en soit, le style

d'ensemble se révèle assez sympa-

thique, et même si quelques différences de registre sont notables comparées à l'opus number one 2nd Ignition possède suffisamment de clins d'œil pour satisfaire les fans de la première heure. Cependant, il ne faut pas se le cacher, si l'album de Wild Arms s'était cruellement vu amputer de près de la moitié de ses thèmes, ce 2nd Ignition bénéficie

• Référence : SVWC 7041-2 • Compositeur : Michiko Naruke

**44444** 

d'un traitement bien plus complet,

mais toutefois de nouveau per

Même si ce Wild Arms 2nd Ignition se reveile blen moins homogene que son illustre aîné, certains thèmes valent très clairement le détour. A commencer par le medley final inté gralement orchestral, tout en remar. quanti les mombreuses chanson tendance jpop qui raviront un public

ternent avec malice. Cependant, je vous ai gardé le meilleur pour la fin, puisque grâce au Wild Arms 2 Medley, vous allez pouvoir redécouvrir 7 plages entièrement réarrangées et interprétées avec talent par un véritable orchestre. Un épilogue de très grande classe qui relève à lui seul la qualité assez inégale de l'album.



rectible. En effet, des le premier CD un constat s'impose. Avec 75 plages sur une seule galette argentée, il était évident que chaque mélodie ne serait jouée qu'une fois avant de vite s'estomper. La plupart durant près d'une minute maximum, une boucle supplémentaire n'aurait pas été de refus pour se plonger réellement dans l'atmosphère de ces compositions légères mais prenantes. De son côté, le second CD s'avère bien plus riche, menageant meme quelques

agréables surprises. En effet, il contient plusieurs « plages tunnel » d'une quipzaine de minutes qui mixent différents passages du jeu tout en les arrangeant. Vous trouverez ainsi tous les meilleurs thèmes des villages ou encore des cartes qui s'al-



Parasite Eve Remixes

faut bien l'avouer, la B.O. de

Wild Arms premier du nom

m'avait fait particulièrement vi-

brer. Une bande-son chatoyante

avec son esprit western à la Enio

Morricone, voilà de quoi mettre le

feu à ses platines et réjouir les ama-

teurs d'excellentes musiques de

RPG. Avec ce second opus, la char-

marte Michiko Naruke (une femme

talentueuse de plus dans le petit

univers des musiques de jeux) pro-

longe sa vision musicale bien parti-

culière. Soyez prévenu, la plupart des plages dégoulinent d'une

guimauve sonore toute nipponne

de légers grelots parce que ça fait

• Référence : SSCX 10023 • Compositeur : Yoko Shimomura et une pléiade de DJ • Durée : 63'45 (10 places)

our de nombreux amateurs de RPG, Parasite Eve est encore considéré comme l'une des meilleures, et paradoxalement des plus incomprises aventures de Square. Privilégiant les sons House et Jungle, et s'inscrivant en rupture totale avec la traditionnelle approche symphonique, la bandeson reste bien malgré elle tout aussi méconnue. Toutefois, après avoir souligné sa qualité dans un précé dent Zique Pad (Joypad 109), nous allons aujourd'hui nous intéresser à cet album Remixes pas comme les

autres. Réalisé en collaboration avec de nombreux DJ de la scène to-kyoite, ce Parasite Eve Remixes opte pour une approche étonnante. La où nombreux auraient pu s'attendre à un florilège techno, Yoko Shimomura (compositrice de l'OSV) a imposé comme ligne directrice une tendance plus proche de la Transe. Ainsi, au fil des dix morceaux, vous allez recon-naître différents themes du jeu successivement trahis ou améliorés. Le principe est simple l'prendre un court passage du thème et broder autour tout en faisant perpétuellement écho à la musique d'origine. Des percussions plus ou moins agressives et une progression rythmique sans cesse évolutive constituent le cœur de cet album. À ce titre, A.Y.A., le thème principal du jeu (dans sa version Primary Mix), est ici retravaillé avec talent par Yoko Shimomura. Ce morceau faisant la part belle aux accords de piano et à un beat lourd et exaltant devrait combler les amateurs de happenings dansants. Dans un registre plus trippant, Missing Perspective, mixé par Dan K, apporte une touche très fraîche et moins speed à l'ensemble. À l'opposé, influence of Deep de Tribal Masters pousse la touche hardcoré vers des sommets plus extrêmes, où les chants de la cantatrice de Parasite Eve servent de toile de fond à une thématique aussi jubi-

latoire qu'hypnotique. Finalement, une des principales forces de cet album réside dans sa couleur musicale finalement très proche de l'OSV. Même si les DJ se sont évidemment permis quelques libertés bien compréhensibles, la structure reste homogène tout en se ménageant quelques plages balayant les deux extrêmes (transe bien paisible/transe hardcore). À souligner aussi la chanson de clôture, en complet décalage avec le reste (bah forcement, déjà c'est une chanson). Somnia Memorias, rearrange par Keichi Takahashi, alterne entre la pop tran-

Un excellent dru que det album la pêche les jours de pluie et de

quille, avec toutefois quelques energiques accents rock et surtout la voix suave de Shani Rigsbee qui déchire bien. Enfin, j'me comprends ! Un aloum de bien tielle qualité, vinn,

#### LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout 1/ . le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois

D JAPAN (le <u>Must</u> incontournable) (www.cdjapan.co.jp)

(www.gamemusic.com)

store.yahoo.com/freethought index.html)

(www.tokyopop.com/tokyopop)

(www.the-place.com)



# Les infos Chauges du Net PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr. adaysla@hfp.fr) en

Voilà, ça y est, l'élection présidentielle est là, le premier tour est même derrière nous ! Aucun candidat n'ayant parlé dans son programme de la réduction du prix des jeux vidéo (objectif : un foyer, une console), je vais me voir une nouvelle fois contraint de bouder les urnes.

Mais quand les grands de ce monde s'intéresseront-ils

enfin aux vrais problèmes ?

#### **PlayStation 2**



Raging Bless de PCCWJ (c'est le nom débile repris par Jaleco) est un jeu d'action pur et dur qui devrait accepter jusqu'à

4 joueurs. Le jeu n'est pas sans faire penser à Golden Axe, et l'action se veut ici nonstop. Quatre guerriers aux caractéristiques différentes vous seront proposés : chevaller, moine, soldat et sorcier. Graphiquement, le titre semble réussi. Reste à voir s'il se révélera un minimum intéressant... Sortie prévue en juin prochain au Japon.

Sega est decidement on fine sur PS2 Après e tres reussi Virtua Fighter 4, l'equipe d'AM2 a officie ement annoncé le déve



oppement de **F355 Challenge** sur la machine de Sony. Aucune date de sort ein est encore prevue. Toujours du cote de Sega, notez qu'un jeu d'action du non de **GunGrave** devrait faire son appantion, cette fois pour cet été au Japon, ivoir photo et News Japon. Enfin, **Soccer Slam** deja sort sur GameCube (voir Zoom), semble devoir être adapte bientot sur PS2. On nia juas fin de voir des jeux Sega convertis sur plus eurs prates formies, c'est moi qui vous le Jis.

Rumeur: La conversion de Virtua Temus 2 sur P52 se fait attendre. Il semblerait neanmoins que de nouveaux personnages voient le jour sur cette version. Maiheureusement, on ne sait pas encore combien lo jeu comptera de tennismen inedits, et pas plus leur nom. Bon, ca consolera quand même un peu tous ceux qui attendent ce titre depuis un bon paquet de semaines deja...

C'est quoi cette invasion de personnages Disney sur PS2 ? Cette fois, c'est Capcom qui s'associe au géant américain de l'animation pour proposer **Disney Golf Classics**.



Dans le jeu, vous pourrez récupérer des objets spéciaux qui vous octroieront certains avantages (par exemple faire automatiquement

un one shot). Cela déplaira certainement aux puristes mais le jeu a l'air plutôt sympa. Sortie prévue le 30 mai au Japon.



Square prevoit de so tir une similia atton de football ou num de World Fantasista sur PS2. Le jou propo

sera 36 joueurs abonais professionnes, censes se pattie contre une des 35 equipes intenationales presentes dars le eu Apparenment, a cinematique d'intro se a sière pai legala, qui s'occupe abituellement ces out scenes des differents Fina Fantasy Une bonne chose, mais cen est certainement prisclessent e pour réaliser un pon jeu "Square na nous alen effet jamais vialment empales orsqu'il s'est essaye aux simulations de sport, Qui vivra verra...



Aero Dancing 4 (Sega) fait furieusement penser à la série des Ace Combat de Namco. Seule différence notable : le jeu

vous invite à piloter des avions, certes, mais également des hélicoptères (enfin au moins un, l'AH-64D). Si vous désirez faire le plein de visuels (screenshots, wallpapers...) concernant ce titre, je vous invite à faire un tour sur le site officiel du jeu : <a href="https://www.aerodancing.jp/aero4">www.aerodancing.jp/aero4</a>.

## Spécial sites lecteurs

Un spécial sites lecteurs riche et intéressant ce mois-cl. Entrons tout de suite dans le vif du sujet avec...

www.grospixels.com: Ah, en voilà un site qu'il est bien! Bon, ce n'est pas vraiment à des amateurs que nous avons affaire icite es ite est tres riche et très complet. Il s'intéresse en particulier à l'inistoire du jeu vidéo, aux anciennes machines, aux vie al-moi-même déjà-puise bon nombre d'informations. Excellent

www.total.gta3.fr.st: Un fou furieux de GTA III vous invite a partager sa passion au travers d'un site ou on mange, respire et parie un puement de ce jeu. Le pire, c'est que c'est super complet et vraiment pas mai foutu.

www.playerone.ht.si. Nostalgie, quand tu nous tiens. Player One, magazine estimable s'il en est, est resté dans le cœur de certains. Romain vous fait partager sa vision des temps anciens au travers de son site. Notez qu'il recherche d'anciens numeros qu'il manquent, alors si vous pouvez l'aider (P.S. vous pouvez voir ma tronche sur une photo tirée du Player One n° 50 1)

www.shenmuestyle.fr.st/: Voilà un nouveau site sur Shenmue, et un nouveau site de qualité. Comme par hasard, un des gars du site est devenu pote avec Julo. On se demande bien pourquo: ) Bref, sillunivers de Ryo vous semble encore obscur, d'une quelconque manière, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

#### Xbox

Crimson Skies: High Road to Revenge sortira sur Xbox. Yep, en voilà une bonne nouvelle! Pour ceux qui ne le savent pas, il s'agit de la suite d'un titre PC sorti l'année dernière. Ce jeu d'aviation fantaisiste se déroule dans un univers délirant et contient des missions vanées et passionnantes qui assurent des dogfights épiques. Le design des avions promet d'être toujours aussi loufoque grâce aux fameux biplans avec hélice à l'arrière. En plus, ce sera jouable à 4 en écran splitté. Vivement l'automne, que l'on puisse se dogfighter!

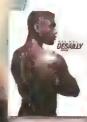
# Difintel - Micro UX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D الداوام وو evissegeteg ne Shee Dif PETUIS JOUEURS PlayStation. 2 Retrouvez la rélection RINAL FANTASY X S'COSIGNICA DIFINTEL!















| C,              |                |
|-----------------|----------------|
| RANCE           |                |
| Bourg en Bresse | 04 74 23 13 54 |
| Ferney Voltaire | 04.50.40.43.43 |
| Hauteville      | 0474 40 04 28  |
| Chaun           | 03 23 38 00 10 |
| Laon            | 03 23 79 08 84 |
| Juany lgg Sin   | 04/93 61 30 72 |
| Aubenas         | 0475 93,50 82  |
| Annonig         | 04 75 67 70 76 |
| Charleville     | 03/24/57/98/93 |
| Pamilin         | 05 94 01 02 14 |
| larholigi       | 04.68 42 37 58 |
| Rodez           | 05 65 67 06 15 |
| Bayetty         | 02/31/51/00/99 |
| St flaur        | 04-71-80-13-91 |
|                 |                |

HAMPE : Jun Garonne.
US an US appen.

Adult: 04
histo 94
histo 95
hi

Filmsprenzu
Vollen
Vollen
Vollen
Vollen
Mondezuberskar
Jise Greisen
Vollen
Voll

4-Superiory \$50,000

ce Moume app 03.

Milimation 03.

Gargain 01.

Common 03.

Gargain 01.

Common 03.

July 01.

Ju

750,745,1758,25,51,489,774,85,149,20,489,21,474,85,129,20,47,65,47,231,9176,47,231,9176,414,14,92792

59:42:104 59:42:107:6 14:23:197:6 14:41:97:92 45:29:0003 47:59:98:10 14:10:24:25 14:59:11:8 14

0697 5302 SUISSE I mai 22 04 1876 SPAGNE I m 9792 6002 BELOGO PA 92 25 11 18

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE DOM-TOM

Charilla Calaiba Ca



Mauvaise nouvelle pour les joueurs d'Halo désireux de provoquer en duel toute la planète. En effet, Bungie Software vient de confirmer que les versions PAL et NTSC sont incompatibles pour jouer en réseau. Il semblerait que les modifications de vitesse apportées aux jeux PAL pour optimiser le 50 Hz rendent le on-line impossible avec du NTSC. Il faudra donc se contenter de jouer entre Européens.

Les chiffres de vente de la Xbox au Japon étant en dessous des prévisions de Microsoft, ce dernier est en train d'envisager la possibilité d'opérer une baisse de prix très prochainement. En effet, comme en Europe, il semblerait que le tarif appliqué (pourtant beaucoup plus bas que chez nous) soit un frein à la bonne implantation de la machine dans le pays. Du coup, pour que l'écart de prix avec les autres continents ne soit pas excessif, il est aussi fort probable que la baisse s'applique petit à petit dans le monde entier. Il serait temps...

Les premières ımages de Toe Jam & Earl III viennent d'être dévoilées. Voici un petit avantgoût du titre qui,



selon toute vraisemblance, ne sortira que sur Xbox. Le jeu arrivera cet automne au Japon et aux US. Au programme : rap, free style et multijoueur.

Midtown Madness, le jeu de bagnoles de Microsoft qui se déroule en pleine ville embouteillée (comme Wreckless et Crazy Taxi, mais en beaucoup mieux), revient, cette fois-ci sur Xbox. Ce troisième volet comprendra une trentaine de voitures et utilisera pour décor non seulement Washington, mais aussi Paris. Connaissant la précision de modélisation des villes des précédents épisodes, on peut faire confiance aux développeurs pour qu'ils fassent du bon boulot.

Le premier voleur de Xbox a avoir été arrêté en Europe nous vient d'Angleterre. Le jour de la sortie de la machine, le jeune brigand a tenté de partir en courant d'un grand magasin avec une Xbox sous le bras. Par manque de lucidité ou tout simplement par prétention, il ne s'était pas douté que le poids et la taille de la machine ne lui auraient pas permis de sprinter aussi vite qu'il le souhaitait. Il s'est donc rapidement

fait rattraper. Moralité : mieux vaut voler une GC au'une Xbox!

Sega est devenu un véritable roi du recyclage. Une fois de plus, l'éditeur a l'intention de sortir une compilation de hits Megadrive, Saturn et DC sur Xbox. Bien qu'aucun titre ne soit encore annoncé, on peut facilement deviner que l'on retrouvera tous les classiques du genre Sonic, Shinobi et compagnie.

La mode est à la vio ence et au sport. Ubi Soft I'a compris et prépare Death Row. un titre qui, au



même titre que Speedball, mélange les deux choses. On dirige une équipe qui joue a un reu futuriste dans lequel le cuir du ballon a été remplacé par de l'acier. Pour marquer dans les cages adverses, tous les coups sont permis, et même recommandés. Outre l'aspect bourrin du jeu qui promet des distributions de pains à gogo, les développeurs suédois de SouthEnd Interactive promettent qu'on trouvera une petite gestion des équipes avec des points à gagner afin d'augmenter les capacités. Mouais, rien de neuf quoi, il suffit d'aller lire le zoom de Slam Soccer sur GC pour se rendre compte que ca a déjà été fait. Le titre est prévu pour cet automne, comme beaucoup d'autres, ce qui laisse espérer une déferlante de (bons ?)

Deus Ex 2 sortira aussi sur Xbox. Ce n'est pas vraiment une surprise vu que l'architecture de la machine se prête pas mal aux adaptations PC, mais ça reste néanmoins une bonne nouvelle qui ne manquera pas de ravir les amateurs d'infiltration à la première personne.

#### GameCube

Le plus célebre ambassadeur du Japon, Godzilla, va refaire un tour sur console. Apres le titre sorti sur DC, le



monstre revient sur la console de Nintendo. Le jeu se présente comme un beat'em all des familles dans lequel 14 streums viendront s'allumer la gueule en pleine ville en détruisant tous les immeubles. C'est classique, mais avec Godzilla, est-ce qu'on peut faire autrement?

Contrairement à la version japonaise, le Resident Evil GC ne sera pas fourni avec une carte mémoire. Évidemment, il en sera sûrement de même pour l'Europe.

La date de sortie de Mario Sunshine vient d'être fixée pour le 26 août aux États-Unis, Aucune nouvelle en ce qui



Le doublage d'Eternal Darkness semble bénéficier d'un soin extrême. Toutes les voix des principaux personnages seront assurées par des acteurs déjà habitués à travailler pour des jeux vidéo. On retrouve ainsi pas mal de gens de MGS 2, mais aussi de Soul Reaver, de Diablo 2 et aussi de Star Wars Rogue Leader. Le must, quoi !

Ouelques détails concernant Biohazard 0 commencent à filtrer. Côté personnages, on dirigera bien Rebecca Chambers mais aussi Billy Cohen, un nouveau venu dans la saga. Techniquement, le titre utilisera le même moteur que pour le remake du premier (combinaison de 3D et de 2D pour les décors). Enfin, le jeu se déroulera à l'intérieur d'un train, mais ca on le savait déjà.



Tiens, j'en connais qui vont être dégoûtés : Star Fox **Adventures** est repoussé jusqu'à

l'automne. Aucune raison n'a été donnée, mais vous pouvez toujours vous consoler en regardant une vidéo ici : ftp://ftp. pczone.co.uk/pub/pczone/download/movies /39575/STARFOX.MOV.

#### Multiplate-forme

Konami a annoncé que la collaboration avec la chaîne de sport ESPN ne sera pas renouvelée. On serait tenté de pousser un ouf de soulagement, puisque aucun des jeux de la gamme sortis sur l'ensemble des consoles ne nous a convaincus. N'est pas Activision au veut.

Oh, grande nouvelle! Midway a présenté les trois nouveaux personnages qui feront leur apparition dans Mortal Kombat: Deadly Alliance. Les newbies répondent aux noms



de Blind Kenshi, Malvado et Drahnin. De plus, certains personnages effectueront leur come-back comme Raiden, Quan Chi, Shang Tsung, Reptile, Scorpion, Sub-Zero, Jax, Sonia, Kitana et Cyrax.

Après Noctume, Term nal Reality travail e sur un nouveau titre action/aventure, Bloodrayne. Le gamep ay ne changera pas trop de leur prècedent jeu i on dirigera une super « agente » iqui, comme par hasard, est aussi super pien foutuel, en pleine campagne contre les nazis. Prévu sur toutes les conso es de saion de l'univers, le jeu est pour l'instant annoncé pour Noel 2002. Cela dit, s'ils refont le même coup qu'avec Nocturne et ses reports incessants, on n'est pas près de le voir avant 2004. Pour admirer un extrait tiré de la version PC, vous pouvez toujours ailer là : ftp://3dgamers in-span.net/pub/3dga mers/games/bloodrayne/bloodrayne.zip. De ren!



Tada! Voici ce que vous attendez tous, les liens stupides du mois! En première place, nous avons ici <a href="http://perso.wanadoo.fr/maze/sym1.0.swf">http://perso.wanadoo.fr/maze/sym1.0.swf</a>, une animation en flash bien caustique qui est sans doute un des plus beaux hommages que l'on ait fait aux 16 bits. Avec <a href="http://www.madblast.com/oska/humor\_pong.swf">www.madblast.com/oska/humor\_pong.swf</a>, vous avez carrément un Pong nouvelle génération beaucoup plus belliqueux que sa version d'origine. (Merci à Peav' de Mad Movies, grand champion de Virtua Tennis 2, pour ces liens à l'humour particulier mais décapant.)

Allez, une derniere : www.langleycrea tions.com/p tfal. Vingt ans apres, vous avez la possio ité de rejouer au premier Pitfall, comme ça, gratos. c'est beau la vie l'Et la, croyez-moi, vous a ez savoir ce qu'était la difficuite d'antan.

Encore un site, mais cette fois beaucoup plus sérieux. Pour ceux qui cherchent du travaíl dans le milieu du jeu vidéo, <u>Lyongames.com</u> se charge de mettre en ligne **des offres d'emploi** régulièrement. Évidemment ce n'est pas de la rigolade, on vous demandera de bonnes références, mais comme dit le dicton, qui ne tente nada n'a rien.

Et maintenant, le fou du mois. Après le gars qui s'est pricole une GBA dans une coque de WonderSwan, on a ce ui qui la connecte sur le Net. Plutôt fier de lui, a explique pas a pas toute la procédure c www.f vemous se.com/gba, d ary ntm. Le tout l'ustre de photos, c est dingue l', et vie la copine de cet homme qui doit sûrement passer des moments formidable a l'écouter parlei de TCP/IP, HTML et PHP (Merci à Cafeine cet ex-gros porc

Après Maximo, Capcom semble bien décidé à faire revivre le mythe **Ghost'n'Goblins** en créant une nouvelle version GBA. Version portable oblige, le jeu sera en 2D à l'ancienne. À l'heure actuelle, nous ne savons pas s'il s'agira d'une bête conversion du vieux hit ou d'un nouvel épisode.

Sur ICQ « Goll im . (21:09, Pour Net Pad . Y a vraiment des ouf malades! www jackypc.com/index2 php3?rup art cles&nun = 155 · On, es fr ssons! Merci, Gollum! Je savais que certa nes personnes étaient capables de faire des choses de mauvais goût avec un PC, mais grâce à toi, je crois qu'on tient un champion. Visible ment, ca ne laisse personne de glace puisque apres visionnage de l'URL, Caféine (Joystick) me souffle: « J'aimerais que le CD se décroche et lui sectionne les mains. Oui, ca sera t amusant! » Pourquoi tant de na ne? ...

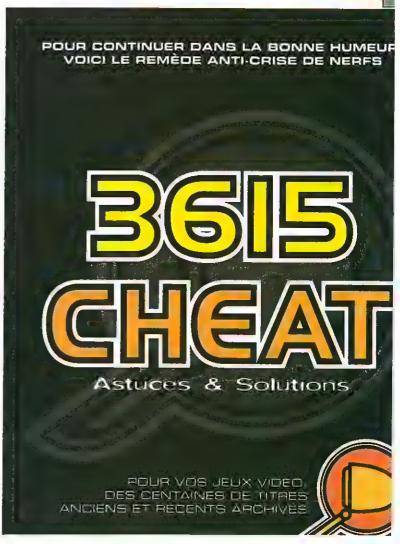


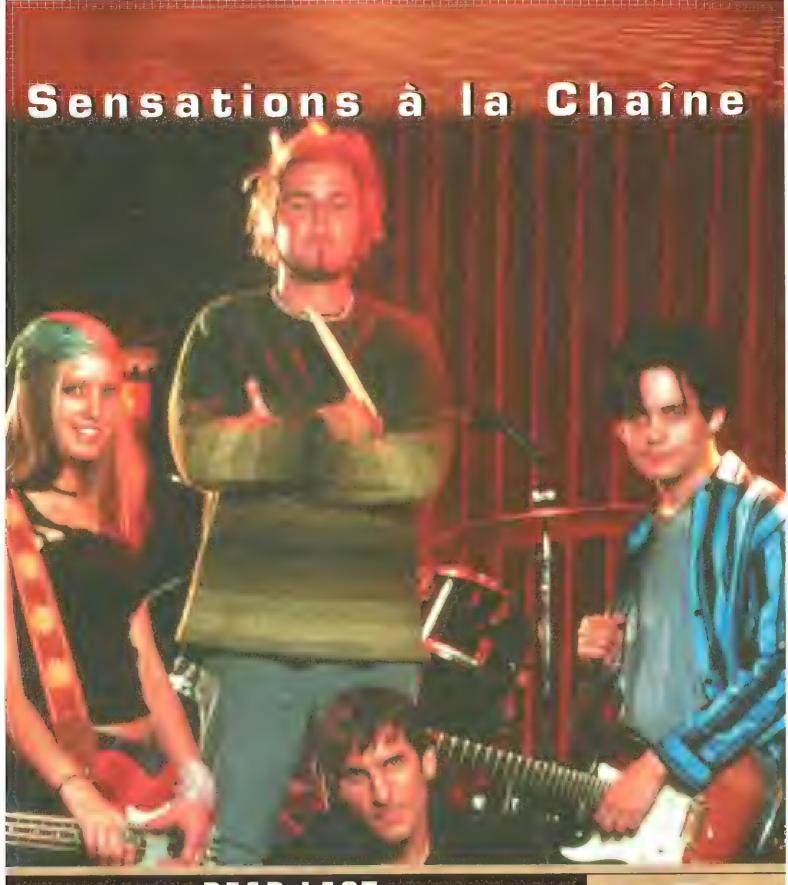
Codemasters est en train de préparer un titre dans lequel on incarne un agent de la brigade des stupéfiants. En Colombie, le but sera d'abattre les trafiquants de cocaïne des différents cartels. Rien que le nom fait froid dans le dos, **Shoot to Kill : Colombian Crackdown**. Ca sent déjà la polémique... à plein nez.

## Arcade, portables, divers

Toujours sur la brèche, Infogrames est en train d'adapter **Driver 2** sur **GBA**. L'editeur garantit que le moteur phys que sera au top, tout comme l'ambiance sonore. Supeeer...

Plutôt sympas, les gars d'Eolith qui se sont occupés de **King of Fighters 2001**. Pour la prochaine version, ils demandent aux fans quels sont les 3 personnages qu'ils voudraient voir partir et lesquels devraient revenir. Vous pouvez leur faire parvenir des suggestions par mail (en anglais ou en coréen) à cette adresse : <a href="mailto:kofmaster@eolith.co.kr">kofmaster@eolith.co.kr</a>. Ça, c'est être à l'écoute du joueur. Bravo, j'applaudis des deux manos !





### DEAD LAST

Nouveau rendez-vous sur MCM, avec une série riche en effet spéciaux et en humour, sur les traces du "sixième sens"...

Du lundi au vendredi à 18h45

Plus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM' ou 08 36 68 22 66'



2M disponible sur CANALSATELLITE 0 892 680 345 (0,337 euro/mn) www.canalsatellite.fr

# Toutes les sorties iaponaises et américaines

L'événement de ces mois d'avril et mai, c'est bien évidemment la sortie de biohazard sur GameCube. Et hop, encore un sujet à polémique avec des gens qui agitent les bras dans tous les sens. En effet, une partie de la rédaction ne voit dans ce remake 128 bits qu'un recyclage de plus, sans aucun intérêt. Les amoureux de la série, quant à eux, ferment les yeux sur le côté mercantile de la démarche et préfèrent profiter sans trop se prendre le bulbe des nouvelles énigmes, de l'ambiance et de la

splendeur de la réalisation graphique. Cette incursion de biohazard sur GameCube illustre en tout cas la volonté de Nintendo de séduire un public plus mature, et ça c'est plutôt cool pour la suite des événements, parce que les plombiers moustachus ventripotents en salopette et les Pokémon, ça va cinq minutes! Quoi qu'il en soit, ceux qui ont acheté la console en import trouveront là un excellent prétexte de dépoussièrer leur console. Pas trop tôt! Ah, au fait, le nouveau Tekken a fait forte impres-





# biohazard

Premier jeu de l'histoire de Joypad à décrocher la mythique note de 100 % (eh oui, ça remonte au numéro 55), Resident Evil - alias biohazard au Japon - renaît aujourd'hui sur GameCube. Un titre techniquement phénoménal et à l'ambiance transcendée qui redonne ses lettres de noblesse au survival/horror. Autopsie d'un remake d'une intensité à couper le souffle...



eudi 13 septembre 2001. Alors que chacun peinait à digérer les images de chaos qui avaient balafre à tout jamais les États-Unis, imprégnant une vision d'apocalypse dans les consciences, Capcom et Nintendo décidaient de révéler avec emphase leur nouveau cauchemar commun. Ressorti d'outre-tombe, biohazard surgissait et pétrifiait d'effroi, mais surtout de bonheur les millions de fans de la série. Parmi eux perdu dans ce magma informe, ma modes te personne jubilait et je l'avoue voyait même ses ch'tits n'yeux s'humecter d'un liquide lacrymal pour une fois synonyme de plaisir. Un simple remake ? Non, une vraie refonte. J'en rêvais, Capcom et Nintendo l'ont fait. C'est un tourbillon de souvenirs diffus mais néanmoins intenses qui m'assaillit pour ce titre fièrement placé dans le panthéon de mes jeux-cultes (tutoyant Final Fantasy VI) Raah, malgré mon grand âge et mes rhu matismes naissants, que d'émotions à se remémorer ces soirées entre potes à flipper tout en dérouillant du zombie. Les stores fermés, la musique à fond. Ah, les Hunters et leurs cris de fou. Les portes qui claquaient (et qui résonnent toujours dans ma tête), ce sentiment d'avancer constamment la peur au ventre avec trois cartouches dans le



Plus veloces, les zombles ne se laisseront pas 🤏 enterrer facilement. Il va falloir ruser

#### biohazard

| pionaza          | ra  |
|------------------|---|
| Éditeur          | Capcom  |
| Dispo. Europe    | Été 2002  |
| Genre            | Survival/Horror                                       |
| Nore de joueur   | 4   |
| Sauvegardes      | Øui (5 maximem)                                       |
| Niveaux de diffi | <b>culté</b> 2 (5, jeu fini une 1 <sup>re</sup> fois) |
| Difficulté       | Difficile   |
| Continues        | Sauvegardos   |
|                  | Vendu avec une Memory Card                            |
| Friste sur       | PSone (version de 1996)                               |
| Campréhensian    | de la langue Decommendée                              |



barillet et deux plantes et demie en poche.

Chaque décor a fait l'objet d'un soin exceptionnel. Très chaleureuses, les couleurs donnent vie aux tentures et boiseries qui habillent le manoir





Colossal et somptueux, ce serpent n'en reste pas moins redoutable. Méflez-vous de son terrible poison.

Le manoir glauque, la peur et le survival présentés dans leur plus pure expression. als ga oui, que c'était bon. Aujourd'hui, près de six longues années ont passé (très, trop vite d'ailleurs) et biohazard reste peut-être l'un de mes plus forts souvenirs de joueur. Autant vous prévenir (mais vous l'aurez compris, non?), ce remake GameCube, je l'attendais comme personne, prêt à le commander sur le Net, avant de me précipiter et finalement l'acheter une fortune dans une boutique d'import (avant sa sortie officielle au Japon). Un vrai ouf malade! Que voulez-vous, la passion intrinseque.

#### SEPT JOURS DE REFLEXION... ET DE FRISSONS !

Une semaine s'est écoulée depuis cet achat impulsif. L'aventure est désormals bouclée les surprises, les frissons, les éventuelles déceptions se situent derrière moi, assimilés avec le recul. Un premier constat ? Il est simple : \* le vous envie, vous qui n'avez pas encore pénétré de nouveau dans ce manoir de l'effroi ! » Pour être très clair, ce biohazard sur GameCube possède tous les stigmates de la bombe ludique absolue. Et quand je dis absolue, je pèse réellement mes mots. Bien evidemment, certains défauts subsistent, et je ne vous les cacherai nullement, mais pour qui n'est pas blase, biohazard représente le véritable aboutissement d'un genre qu'il avait ressuscité il y a six années maintenant. N'oublions pas non plus que certains le découvriront probablement pour la première



À la fin du jeu, des filtres graphiques particuliers (effets de chaleur, fumee opaque, etc.) donnent un grain vreiment photo-réaliste aux environnements. Le tout tourne en temps réal Bluffant





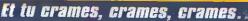
boider in partie avec Jill vous permettra de recuperer plus de munitions et de rations, mais surtout des armes rapidament dévautatrices comme ce lance granades.

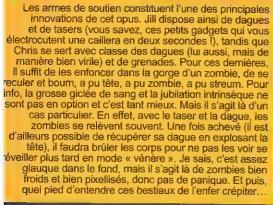


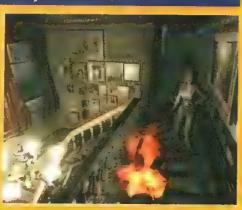
fois, et là, j'ose à peine imaginer leur reaction. Beau, il l'est incontestablement, dépassant même tous les standards de qualité graphique actuels. Intense, il l'est sans aucun doute possible grâce à des ennemis plus effrayants, plus véloces. Glauque et gore, il l'est plus que jamais (ce qui pourra en surprendre plus d'un sur GameCube). Jouissif et captivant, tout simplement. Pourtant, au delà de simples superlatifs et de quelques prouesses graphiques, biohazard étonne par son ambiance, son atmosphère étouffante peaufinee jusqu'au dernier nuage de brume Attention, moteur

#### UN CAUCHEMAR NOUVELLE GÉNERATION

Juillet 1998, foret de Raccoon. L'hélicoptère des S.T.A.R.S. survole l'étendue de sapins à la recherche de l'équipe Bravo. Souvenirs d'une séquence aussi culte que cruellement ringarde, avec ces acteurs live au jeu digne de l'Actors Studio du pauvre. Pourtant aujourd'hui, la GameCube nous évite le frisson de la série Z en nous gratifiant d'une cinématique en images de synthèse intégralement repensée. Effets graphiques bien sympathiques avec alternance de plans d'ensemble dans la forêt (d'ailleurs superbe et angoissante) et cadrages en vue subjective













Les créatures peuvent désormais surgir de partout 🚤

irès proches de l'ambiance Blairwitch Latmosphère glauque est transcendée des ces premières minutes de jeu, et l'attaque des dobermans « zombifiés » se fait cette fois ci avec une rage sans équivoque. Le sang gicle sur l'écran et sur le visage pétrifié de till Attention séquence choc le ton est donné pour ce remake où près de 60 % des éléments ont été revus. Si l'évolution graphique est évidente, elle ne fait pas fout. En effet. le gameplay a lui aussi subi de nom breux ajustements afin de rendre l'aventure plus intense plus effrayante. La grande force de ce remake réside effectivement dans le talent des développeurs à avoir su faire revivre le sentiment de survie inhérent à la série. Il existe désormais un vrai stress, et suivie Chris en mode Hard (voire en Real Survival pour les plus téméraires qui le déblo queront après la première partie) relève de l'exploji. Tout simplement jouissif d'avancei a tâtons, de progresser-sans savoir où l'on met les pieds, haviguant alors dans un océan paranolaque. Au menu des réjouissances sachez que les zombies sont désormais bien plus agressifs. Ainsi, il vous faudra souvent vider près d'un chargeur avant de les voir effondrer. Petite surprise, les corps restent

nier se releve quelques heures plus tard avec des intentions toujours plus belli queuses Dégoulinants de sang, ces zom bies révanchards que Shinji Mikami (créateur de la série) a lui-même baptisés Crimson Heads se jetteront sur vous toutes griffes dehors. Particulièrement impressionnant et tétanisant de voir fondre sur soi un zombie en furie (avec en prime un cri bien horrible) que les balles font à peine ralentir. Pour évi ter ce genre de désagrément, les développeurs ont pensé au pire il faut désormais brûler les corps l'En cours d'aventure, vous trouverez donc des bidons d'essence, vous servant a remplir une fiole. Il faudra alors se pencher sur les corps inertes de ces êtres putréfiés et les réduire en cendres pour évi ter de subiriplus tard leurs assauts répétés



# Impressionnant, captivant, effrayant... les stigmates du jeu dément



(gâchant ainsi de precieuses minutions et rations). À noter que les munitions sont distribuées au compte gouttes, et qu'il est souvent préférable de finir ses adversaires (en tout cas les plus ients) à l'aide du couteau! Petit conseil, n'hésitez pas non plus à éviter les ennemis qui ne representent pas de réel danger. La technique de l'esquive est plus que jamais de rigueur. Du vrai survival. Mais les nouveautés sont encore nombreuses.

#### IL PARAÎT QUE C'EST VRAI, C'EST VRAI ?

A commencer par la gestion des dommages. En effet, outre la traditionnelle explosion de crâne il vous sera désorntais possible (en visant bien et à bout portant) de pulvériser le tibis d'un zombie et d'admirer sa chute puis son agonie. Une classe délicieusement macabre mais fort efficace, surtout sur les zombies bien gras (il en existe plusieurs variétés de dorpulences et vélocités différentes). Soulignons aussi l'intégration des améliorations de gameplay initiées dans Resident Evil 3, domme la possibilité d'effectuer rapidement un demi-tour (le 180° turn) d'une simple pression sur le stick C (le jaune). Très pratique, surtout que vos annemis sont eux aussi dotés de nouvelles capacités, comme la possibilité de monter ou descendre

#### face à la mort

Au-delà de l'ambiance, de l'aventure et des graphismes, le réalisme des personnages et plus précisément de leur visage permet de s'immerger et de s'identifier immédiatement Voici donc un petit portrait de famille de ces héros tourmentés. L'occasion de remarquer la finesse des traits, le travail sur les expressions

sur place | Excellent pour l'ambiance, sur

tout qu'une grande nouveauté fait ici son apparition: En effet, si vous ne décapitez pas an zombie, il est fort probable que ce der

> des visages. Tout bouge bien sûr en temps réel Et dire que l'on trouvait déjà révolutionnaire la modélisation des persos de Resident sur PlayStation (il y a de ça 6 ans). Imaginez juste deux secondes à quoi ressembleront les jeux dans 20 ans. Une autre forme de frisson...



#### Des « tronchos » phénoménales !

Puisqu'on fait les meilleures soupes dans les vieux pots tout pourris, finir le jeu vous permettra d'obtenir quelques précieux bonus tels que des armes de la muerte, mais surtout la fameuse clef du vestiaire. Vous pourrez ainsi changer de costume (2 par personnage) et vous la donner grave dans les couloirs de cette bicoque fantomatique. Entre la minijupe sexy de Jill (en provenance directe de Resident Evil 3) et la tenue ultra-classe de Willow... euh, de surfeur pour Chris, vous allez tout simplement faire pâlir d'envie ce gros porc de... euh, le très précieux Karl Lagerfeld.







À peine rentré des sports d'hiver, Willow s'est permis une petite incursion dans le manoir. Décidément, quel poseur ce mec...



S'aventurer dans les méandres de biohazard vous permettra de vous manger quelques sympathiques baffes graphiques. L'Intégration des personnages est juste ultraimpressionnante



toutefois des situations) et même de briser violemment des portes de séparation. À ce titre il est sûr que les traditionnels charge ments des portes, toujours présents, n'ont été maintenus que pour l'ambiance (certains s'en plaindront, c'est compréhensible) puisqu'à la fin du jeu, des zones entières initialement séparées par des portes, sont ouvertes sans pour autant donner lieu à des « loadings . Une question d'atmosphère, et de nostalgie aussi. Quoi qu'il en soit, promis, ces quelques changements ajoutés à des apparitions aussi violentes qu'inattendues ne ces seront de tendre vos petits doigts sur le pad Mais ce n'est pas tout. Plusieurs lieux inédits font aussi leur apparition un cimetière, une forêt entière; une cabane isolée sur une col line, les cryptes du manoir, et bien d'autres à la thématique visuelle tout aussi angoissante. Un mini-scenario parallele avec un nouveau boss, la hideuse Lisa, a même été intégré afin de rafraîchir l'intrigue originale

qui, il faut bien l'avouer, ne brille toujours pas par son intérêt. À sa décharge, les déve loppeurs ont pensé à insérer de nombreux embranchements absents de la version PSone, qui dynamisent la trame narrative tout en vous donnant une terrible envie d'essayer diverses combinaisons diactions pour tout découvrir. Au final, même si aucun changement ne se révèle révolutionnaire, chacun contribue à renforcer le sentiment de peur, à dépayser le joueur et à rallonger sensiblement la durée de vie grâce, entre autres, à des énigmes repensées. L'aspect aventure a ainsi été approfondi. Alors même si vous retrouverez la traditionnelle traque d'une clef qui ouvre une porte, du medaillon machin qui débloque tel mecanisme, l'ensemble paraît mieux intégré à l'histoire, cré dibilisant des recherches. D'ailleurs, quelques subtilités font aussi leur appari tion à commencer par le besoin, fréquent







d inspecter ses objets. Certes, cette option existait déjà dans les précédents épisodes mais elle a été ici affinée. Il existe même des petits puzzles uniquement accessibles par l'inventaire qui vous obligeront à examiner de manière particulièrement méticuleuse toutes vos découvertes. Pendant que j'y suis, deux mots sur la bande-son, tout simplement grandiose. Bruitages percutants et musiques d'ambiance réarrangées avec maestria. Plus subtile, et sachant se faire désirer, la partition de ce remake opère comme un véritable régulateur de la peur. Devant tant de qualite, comptez sur moi pour guetter la sortie d'un éventuel album que vous pourriez prochainement retrouver décortique dans un futur Zique Pad. Mais concentrons-nous sur notre sujet il reste encore tant à découvrir

### UNE AFFOLANTE

Fidèle a l'original sur PlayStation, biohazard GameCube utilise la désormais célèbre représentation graphique plaçant des personnages 3D intégrés dans des décors en 2D pré-calculée. Certains pourront peut-être s'étonnet de cette démarche, tant l'approche 3D d'un Code: Veronica semblait indiquer une nouvelle direction prise chez Capcom. Faut-li pour autant se résigner et voir là une sorte de conservatisme préjudiciable? Non, non et re-non, tant les décors benéticient d'un soin encore jamais vu dans un jeu video! Ainsi, si l'on compare ce titre GameCube avec Onimusha 2 (utilisant la même representation graphique) sorti le mois dernier sur



Toutes les énigmes ont été repensées. Même si les changements ne sont pas toujours flagrants, résoudre chaque puzzle demandera un peu plus de jugeote qu'auparavant



À l'image d'Onimusha 2, des personnages de soutien pourront vous épauler lors de certains combats particulièrement âpres.



PlayStation 2, un réel fossé existe déjà en faveur de biohazard! Tout d'abord, la finesse des environnements se révèle impressionnante. L'ensemble tourne en haute (on serait tenté de dire en « très haute ») résolution, avec une palette de couleurs riche et particulièrement bien utilisée. Pourtant, la principale différence réside dans l'intégration de nombreux éléments mobiles donnant une vie, voire une âme; aux décors. Les graphistes ont en effet inséré de nombreux éléments vidéo permettant d'animer des buissons, de faire ruisseler de l'eau dans les cavernes, de faire danser les flammes des chandeliers, d'onduler les ombres d'effrayants brasiers. À ce degré de finesse et de richesse graphique, il s'agit tout simplement d'une prouesse inégalée, s'approchant comme jamais du rendu photo-réaliste ! Sans parler de la brume volumétrique qui habite certains lieux, des branches qui plient sous le vent... Croyez-moi, à ce niveau, il devient impossible de critiquer les soi-disant décors 2D «inertes» Même hanté par des hordes de morts-vivants, l'univers de biohazard a désormais une vie. Pour être franc, les décors sont tellement retravaillés, les cadrages si différents, les nouveaux environnements si nombreux, les embranchements inédits si intéressants, les énigmes vraiment remanices, les apparitions des ennemis si inattendues et la recherche des objets tellement mieux intégrée et variée, que même les joueurs ayant refait près d'une dizaine de fois (et c'est mon cas) Resident Evil sur PlayStation auront l'impression de naviguer dans un autre jeu ! Un détail qui possède néanmoins son importance : le pad GameCube est merveilleusement exploité

#### · C'Actors « Stubio »

Sur GameCube, Shinji Mikami et son équipe ont particulièrement soigné la mise en scène. Redynamiser l'aventure en incluant de nouvelles cut-scenes, renforcer l'intensité en peaufinant les cadrages, voilà qui rend l'histoire encore plus captivante. À ce chapitre, les animations impressionnent par leur réalisme et la décomposition souple de chaque mouvement ici criants de vérité. À noter que les dialogues ont tous été rejoués, voire partiellement réécrits. Un seul petit hic : quelques infimes saccades lors de certains passages, des saccades aussi anecdotiques qu'inexplicables, d'ailleurs. Quoi qu'il en soit, on commence à bien maîtriser l'art du découpage et du travelling chez Capcom.













De nombreux lieux en extérieur ont été créés spécialement pour ce remake. Lorsque vous énetrerez dans les sous-bols, vous comprendrez enfin ce que le mot » peur » signifie.

es différents degrés de vibration à l'emplaement des touches, il apparaît beaucoup us précis et ergonomique que le Dual Shock u le pad Dreamcast (Code : Veronica). Par xemple, la touche d'inventaire (bouton Y) st idéalement placée juste au-dessus de otre pouce; ce qui permet de changer d'ar ie ou de prendre une ration avec une rapité déconcertante. Plus que pratique dans s face à face tendus, Idem pour le plan qui paraît d'une simple pression sur le bouton Très bien pensé, même si on regrettera que croix digitale, bien trop petite, est d'emblée élaissée. Même s'il s'agit d'un remake, les eveloppeurs de biohazard GameCube ont onc clairement choisi de revoir intégraleent leur copie. pour un résultat quasi sans ute! Impressionnant pour un jeu dévelopen un an seulement l

#### D'ANODINES GRIFFURES

purtant, malgre toutes ses qualités, biohard n'est pas exempt de quelques défauts l'adore, vous l'aurez compris, mais je ne is pas non plus aveugle ; je me dois donc vous prévenir sur les quelques errements ncontrés, certes légers, mais présents. À mmencer par sa jouabilité toujours aussi igeante. Ainsi, même si les habitués retrouront instantanément leurs repères, les néo ytes risquent d'être victimes du célèbre

#### À couper le souffle

Il ne s'agit que de mon modeste avis, mais pour moi, biohazard dispose aujourd'hui des plus beaux graphismes jamais vus dans un jeu vidéo. Tout simplement. En effet, la technique 2D/3D atteint ici des sommets qu'on imagine bien sûr dépassés dans quelques mois, mais en attendant, quelle baffe! De la haute résolution, des décors fournis, esthétiquement somptueux, presque vivants grâce à l'ajout de vidéos parfaitement intégrées, raaaah, c'est clair, je n'en puis plus! Le plus bluffant reste sans nul doute l'admirable gestion des éclairages, encore plus impressionnante que les graphismes eux-

mêmes. Le déplacement des ombres, les jeux de lumière très subtils... au secours ! On ressent la fraîcheur des lieux, l'humidité grâce à l'eau qui ruisselle dans les cavernes, la chaleur suffocante dans la salle des machines. Seul petit reproche technique pour chipoter, certains éléments du décor (par exemple les feuilles) ne se réfléchissent pas sur les persos 3D... D'un autre côté, si vous saviez à quel point on arrivera à faire sans ! Imaginez un peu biohazard 0 qui, c'est désormais officiel, utilisera le même moteur, mais dans sa version optimisée. Vite... de l'eau bénite, vite.





symptôme du 🖙 me cogne dans tous les murs pendant les 20 premières minutes Rassurez-vous, les séquelles s'estompent assez vite, mais il faudra savoir composer (ou farfouiller dans les menus pour choisir la config' qui vous siéra le mieux, bande de bour geois du pad) avec la relative rigidité des commandes. Cela étant dit, je me permets d'ailleurs d'introduire de nouveau la fameuse « Minute nécessaire de M. Nicolas » (notre maquettiste zélé passé maître dans l'art du chipotage intellectuel) pour souligner certains éléments, oulala, fort notables. En vrac, il est vrai qu'une fois blessés, Chris ou Jill s'obstinent à se tenir les côtes, même s'ils ont été mordus à la jugulaire. Certes. Autre petit défaut, les pieds ne sont pas toujours pilepoil calés sur les marches des escaliers ; idem pour certains bugs de collision entre une armeet un mur par exemple. Pour continuer dans cette litanie de désagréments qu'un joueur normal pardonne assez vite (on a vu pire les







Même s'il ne servira qu'en toute fin d'aventure, le lance-flammes possède un impressionnant rayon d'action. Idéal pour les passages chauds (sans mauvais jeu de mots).

Il existe près de 5 niveaux de brume volumétrique. L'herbe s'agite doucement, les branchages plient et le souffle du vent ronge vos tympans. Ambiance, ambiance...





Contrairement aux ridicules chiens gluants du film, les dobermans de biohazard sont vraiment hideux et effrayants.

gars, quano meme) il faut noter la presence d'infimes saccades lors de certaines cutscenes ainsi qu'un léger temps de latence
de l'ordre de la milli-seconde) entre chaque
changement de plan. J'en conviens, mis bout
a bout tous ces petits défauts semblent bien
vaignos, mais ressurez-vous, ils se perçoivent surtout lorsqu'on opte pour la place du
spectateur... Pour le joueur, une fois immergé et impregne par l'ambiance, seul le jeucompte et il est excellent! Clôturons donc la
minute de Nico, en espérant juste qu'il ne
i mette pas ca de si tôt. Merci pour lui.
Question vrais regrets, l'espérais voir enfin

Question vrais regrets, l'espérais voir enfin le sang maculer les habits des héros, ou car rément les zombies leur erracher des éléments de leur sombinaison. Des « détaits » qui avaient d'ailleurs été évoqués pendant le développement de Resident Evil 2 (ou plus précisément le 1.5). N'oublions pas toutefois qu'il s'agit d'un remaké et que Capcom n'a jamais caché vouloir plus innover avec biohazard 0 et 1 les vrais pouveaux jeux de la série.

#### BIOHAZARD, LE CHEVAL DE TROIE DE NINTENDO

Mienine ser de se le cacher, le succes commercial de biohazard est un objectif-clé pour vintendo, et ce pour plusieurs raisons. Tout abord, il s'agirait de prouver que les jeux au contenu mature ont aussi leur place sur GameCube. En outre, un gros succès montrerait clairement aux éditeurs tiers qu'il existe un vrai marché (genre ové oyé les

#### Oh mon dieu, quelle horreur l









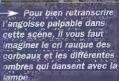
Pas de doute, que ceux qui pensaient decouvrir un biohazard édulcoré se rassurent. Cette version GameCube s'illustre tout simplement comme la plus gore développée à ce jour. Le sang gicle méchamment, les impacts et bruitages sont sourds et violents. Les membres tombent en charpie, les zombies disposent de plusieurs râles à vous glacer le sang... Petre subtilité, vers la fin du jeu, vous trouverez une cassette qui vous permettra de revivre la mort (en vue subjective) de Kenneth. Impressionnant, mais à réserver bien sûr à un public averti. À chaque âge ses plaisirs.

#### Le mystère Lisa Trevor

« J'ai poignardé maman deux fois J'ai poignardé papa trois fois. C'est bizarre, ils ne veulent plus me parler J'ai les doigts tout collants, je me sens toute seule et ils m'ont retiré maman... Ah non, je l'ai retrouvée aujourd'hui. Malheureusement, à l'interieur, ce n'étart pas elle. Je suis si triste. Où es-tu, maman ? » C'est par ces quelques lignes griffonnées sur des photos de famille jaunies que vous ferez connaissance avec Lisa, un personnage énigmatique, glauque, inédit Qui est-elle? Où est-elle? Qui se dissimule dans le corps tourmenté de cette étrange créature menottée qui hante les nouveaux lieux du jeu ? Quelles expériences ont produit cette abomination errante? La forêt et les catacombes renferment peut-être un secret que personne n'avait encore jamais osé imaginé. Une fois de plus, Capcom nous surprend en incluant cette histoire parallèle aux accents de Silent Hill. Glauque et malsain, biohazard s'enrichit de nouvelles émotions de nouveaux frissons















Certains passages inédits semblent puiser leur esthétique dans le style lugubre de Silent Hill. Un mélange plus que percutant.

dollars) sur GC, et que Nintendo n'est pas seul (ce qui est un peu le cas en ce moment) à réussir à vendre ses jeux sur cette nouvelle console. Première indication d'après les charts du magazine « Dengeki » Capcom aurait écoulé près de 104 000 exemplaires de biohazard lors des deux premiers jours de lancement l D'après nos sources, il s'agirait d'un résultat plus qu'hon nête puisque l'éditeur aurait préféré mettre peu de copies en circulation (on parle d'un peu plus de 200 000 unités), espérant beaucoup plus des marchés occidentaux, États Unis en tête. Une affaire à suivre, donc Beaucoup de personnes se demandent si, à lui seul, biohazard mérite l'achat d'une GameCube. On peut répondre en soulignant que la série des Resident Evil (hormis le volet online) est désormais une exclusivité GameCube. Ce remake est une tuerie abso lue, Resident Evil 0 et Resident Evil 4 devraient faire encore plus fort, en tout cas d'un point de vue technique. Si vous le





➤ En fonction de la distance, de l'arme et de votre timing, il est parfois préférable d'exploser le tibla des zombles. Classe.

#### L'antre de la folie

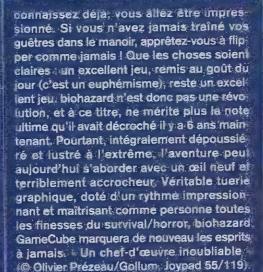
Pour effrayer les connaisseurs du premier volet, Capcom a décidé de varier les apparitions des zombies et autres créatures. Le coup des dobermans qui brisent les fenêtres a, par exemple, été revu, mais il y a bien pire. En fait, là où vous vous attendez à être surpris, le calme règne la plupart du temps... pour mieux déclencher l'effroi lors d'un futur passage. Les surprises sont nombreuses, au même titre que les

Les surprises sont nombreuses, au même titre que les sursauts et les sueurs froides, mais ne comptez pas sur moi pour vous les révéler. Je peux toutefois vous assurer que biohazard vous fera trembler bien plus qu'auparavant. Oui, bien plus. Au fait, ça n'a pas grandchose à voir, mais pour le petit clin d'œil, les accros de Joypad auront peut-être remarqué que j'apprécie particulièrement ce titre d'encart (« L'antre de la folie »). Je dois d'ailleurs l'avoir placé dans tous mes tests de survival/horror, comme ça, histoire de, une sorte de gimmick. Passionnant, non ? Arf, enfin, tout ça pour dire que ce remake fout grave les chocottes. Si, si.











> Les ombres tuent littéralement la tronche. On peut même apercevoir la gachette. Au secours l







60 83 €

YSTATION II + 1 MANETTE

304.75 €

| B∟ADĘ                      | 60.83 € |
|----------------------------|---------|
| STAR BASEBALL 2003         | 60.83 € |
| NE IN THE DARK + DVD SEVEN | 60.83 € |
| DUR'S GATE                 | 60 83 € |
| JAN VENGEANCE              | 56 25 € |
| OD OMEN 2                  |         |
|                            | 60 83 € |
| NOL <sup>T</sup>           | 56 25 € |
| COM VS SNK 2               | 60 83 € |
| MANDO 2                    | 60 83 € |
| SH BANDICOOT               | 60 83 € |
| ( CLOUD                    | 60.83 € |
| < S∪MMIT                   | 60.83 € |
| S EX                       | 60.83 € |
| L MAY CRY                  | 60.83 € |
|                            | 60 83 € |
| CAN                        |         |
| SHIP                       | 60 83 € |
|                            | 60.83 € |
| ASTY WARRIOR 3             | 60.83 € |
| PORTS RUGBY                | 60.83 € |
| ) THE DOLPHIN              | 60.83 € |
| 2002                       | 60.83 € |
| FANTASY 10                 | TEE     |
| IDIA                       | 60.83 € |
|                            | 45.00 0 |

|  | + 15.         | 24 € I   | E H    |
|--|---------------|----------|--------|
| GUILTY GEA<br>GUY ROUX<br>HALF LIFE<br>HEAD HUNT<br>HERDY GER<br>ICO | MANAGER<br>ER | 2002     |        |
| JAK AND DA<br>JAMES BON  | AXTER         |          |        |
| KESSEN 2<br>KLONOA 2   | DEN NF. 20    | 102      | * ·    |
| KO KINGS 2<br>LES BLEUS<br>MAX PAYNE                                 |               |          |        |
| MAXIMO<br>METAL GEAR<br>MIKE TYSON<br>MOTO GP 2                      |               |          | 700.   |
| MX 2002<br>MX RIDER MO<br>NBA LIVE 201                               | OTOCROSS      | WORLD CH | AMPION |
| NHL 2002<br>NO ONE LIVI<br>ON/MUSHA                                  | ***           | R        |        |
| POLICE 24/7<br>PRO EVOLUT  |               |          | 12     |
|  |               |          |        |

| BO       | N   | D            | 'A | LC          |
|----------|-----|--------------|----|-------------|
|          | *0  | 0.83         | 4  | En-         |
|          |     | 0.03<br>3.83 |    | . 12        |
|          |     | 0.83         |    | 6           |
|          |     | 0.83         |    |             |
|          |     | 0.83         |    | F           |
|          |     | ). 83        |    | 5           |
| 9        | 80  | . 03         | 6  | 6           |
|          | R   | 83           | 6  | 3           |
|          | 66  | B3           | E  | 9           |
|          |     | .83          |    | 10 00 00 00 |
|          |     | .83          |    | S           |
| 77.0 May |     | -83          |    | S           |
| 1000     | 60  | 8.49         | 6  | S           |
|          | 80  | 83           | E  | S           |
|          |     | 5.58         |    | 5555        |
|          | 60  | .83          | €  | SSST        |
|          |     | .45          |    | S           |
| 2        |     | 1,83         |    | S           |
|          | :60 | .83          | €  | T           |
| 540      |     | .83          |    | T           |
| PIONSHI  |     | 183          |    | F           |
|          |     | .83          |    | T           |
|          |     | 83           |    | V           |
|          |     | .83          |    | 1/3         |
|          |     | .83          |    | W           |
|          |     | 83           |    | , W         |
|          |     | .83<br>83    |    |             |
|          | aU. | 03           | ς. |             |
| _        |     |              |    |             |
| -        | _   |              | _  | _           |

| ACHAT*                             | 4.4          |
|------------------------------------|--------------|
| *2 BONS D'ACHATS DE 7.62 € NON COM | WARLE A VAL  |
| NEW TOTAL                          |              |
| QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS Z PAR | TIES 45 58 6 |
| RAYMAN M                           | 60.83 €      |
| RESIDENT EVIL CODE VERONICA        | 60 83 €      |
| SALT LAKE 2002                     | 60 83 €      |
| SHADOWMAN Z                        | 60.83 €      |
| SHADOW HEARTS                      | 60 83 €      |
| SILENT HILL 2                      | 60 83 €      |
| SIMPSONS ROAD RAGE                 | 60 83 €      |
| SLED STORM 2                       | 60 83 €      |
| SOUL REAVER 2                      | 60 83 €      |
| SOLDIER OF FORTUNE                 | 60 83 €      |
| SPACE CHANNEL 5 V1                 | 60 83 €      |
| SSX TRICKY                         | 60 83 €      |
| STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE      | 60.83 €      |
| STAR WARS RACER REVENGE            | 60.83 €      |
| SUMMONER                           | 60.83 €      |
| TARZAN FREERIDE                    | 60.83 €      |
| TIGER WOODS PGA TOUR 2002          | 60 83 €      |
| TIME CRISIS 2                      | 60.83 €      |
| TONY HAWK PRO SKATER 3             | 60.83 €      |
| VIRTUA FIGHTER 4                   | 60.83 €      |
| WIPE OUT FUSION                    | 60.83 €      |
| WRQ-World rally championship       | 60.83 €      |
| , WWF Smackdown 3                  | 60 83 €      |
| 4.4                                |              |

#### **PROMO PS2**

GRAN TURISMO 3 PLATINUM
DEAD OR LIVE 2 PLATINUM
TEKKEN TAG TOURNAMENT PLATINUM
FORMULA 1 2001 PLATINUM
JET 10N GP
PRO RALLY 2002
RED FACTION PLATINUM
ROBOT WARLORDS

Commandez plus facilement sur http://www.games.fr

CABLE AV STANDARD CABLE LINK DVD MOVIE PLAYBACK KIT

### ommandez plus facilement sur : ttp://www.games.fr

#### GAME BOY ADVANCE

#### SSOIRES

| ATEUR SECTEUR + BATTERY PACK                       |         |
|--|---------|
|  | 12 04 € |
| BEJR POJR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR |         |
| = + JOYSTICK (HANDSTICK)                           | 7 47 €  |
| ATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE       | 15.09 € |
| LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS                    | 8 99 €  |
| JNK 4 PLAYERS                                      | 12.04 € |
| AVEC LJMIÈRE                                       | -7:47 € |
| TTE DE TRANSPORT                                   | 5.85 €  |
| DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT               | 598€    |
| 3BA 7 ÉLÉMENTS                                     | 30.35€  |
| GHT  | 7486    |
| AP + 3 LINKS                                       | 13.42 6 |
| I DE PROTECTION COULDING ASSERT ES                 | 4.42 €  |
| RLINK  | 10.52 € |
| ICATEUR STÉRÉO                                     | 7.47 6  |
| TTE DF TRANSPORT GBA: 100                          | 8.00.   |
| TTE DE TRANSPORT GBA 200                           | A-701 G |
| TTC Dr. TOANISDOOT on a see                        | 12 99 E |
|  | 15.09 € |
|  | 22.71 € |
| 1/1/11   | 15.09 € |
| NUCH (SACOCHE DE TRANSPORT)                        | 8 99 €  |
| STICK LIGHT NEW                                    | 8 99 €  |
| OF THAL OPERT                                      | 5 09 €  |
| PE WILD, GIV.                                      | 9 09 €  |

PLAYSTATION

| ADVANCE WARS   | 45 58 €   |
|--|-----------|
| ASTERIX ET OBELIX  | 53,20 €   |
| ATLANTIDE DISNEY   | 53 20 €   |
| BATMAN VENGEANCE   | 53.20 €   |
| ATLANTIDE DISNEY BATMAN VENGEANCE CASTLEVANIA                              | 53.20 €   |
| CRASH BANDICOOT XS   | 53.20 €   |
|  | 53.20 €   |
| EARTHWORM JIM  | 53.20 €   |
| FINAL FIGHT ONE  | 53.20 €   |
| F-ZERO MAXIMUM VELOCIT   | Y45 58 €  |
|  | 46 58 €   |
| HARRY POTTERS  | 53 20 €   |
| INSPECTEUR GADGET  | 50.16 €   |
| GOLDEN SUN<br>HARRY POTTERS<br>INSPECTEUR GADGET<br>ISS ADVANCE<br>HI ONDA | 53 20 €   |
|  | 53.20 €   |
| MARIO KART   | 45.58 €   |
| MEGAMAN BATTLE NET WORK  | € 53.20 € |
| MEN IN BLACK 2   | 53.20 €   |
| MORTAL KOMBAT  | 53.20 €   |
| NBA JAM ADVANCE  | 53.20 €   |
| PREHISTORIC MAN  | 53.20 €   |
| RAZMOKETS  | 53.20 €   |
| RAYMAN + SACOCHE   | 45 00 €   |
| SONIC ADVANCE  | 53.20 €   |
| SUPER BEST A MOVE  | 53.20 €   |
| THE MARKS ATMINES  | 45.52     |
| SIMER STREET NICHTER   | A0.26 G   |
| SPIDERMAN  | 53.20 €   |
| SPYRO THE DRAGON   | 53.20 €   |
|  | 53.20 €   |
| TETRIS WORLDS  | 53 20 €   |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 3   |           |
| WARIO LAND 4   | 45 58 €   |
| ZOE FIRE OF MADE   | E4 00 C   |

#### XBOX CONSOLE XBOX +

A MANETTE 479.99 €

| ALL STAR BASE BALL 2003    | 69.99 6     |
|----------------------------|-------------|
| AMPED                      | 69.99 €     |
| BLOOD OMEN 2               | 69.99 €     |
| BLOOD WAKE                 | 69 99 €     |
| BURNOUT                    | 69.99 €     |
| CEL DAMAGE                 | 69 99 €     |
| COUPE DU MONDE 2002        | 69.89       |
| CRASH BAND/COOT            | 88.99%      |
| DARK SJMMIT                | 69-89-16    |
| DEAD OR LIVE 3             | 69.493      |
| DEADLY SKIES               | # 69 99 e   |
| ENTRAINEUR 01/02           | 56.99 €     |
| F1 2002                    | 69.99 €     |
| FLZION FRENZY              | 69 99 €     |
| GENMAONIMUSHA              | 69.99 €     |
| GOTHAM                     | 69 99 €     |
| GUN VALKYRIE               | 69 99 €     |
| HALO                       | 69.99 €     |
| ISS 2 INTER, SUPERSTARS SO | CER 89 99 6 |
|                            |             |

JET SET RADIO FJTURE
KO KING 2002
LEGEND OF WRESTLING
RAD DASH RACING
RAD RASH RACING
RAD RASH RACING
RAD RASH RACING
RAD RASH RACING TECHNI
MUNCH'S ODDYSSEE DDDWORLD
NBA LUFE 2002
NHE 4197
RAL 187

CONSOLE CAME CUBE + CARTE AURIDIAE DEVICUL CARLE RGS OFFICIAL MANETTE (noir surviolette) CARLE CONNEXION CAME SOT ABYANCE MANETTE OFFICIAL COULEUR I MANETTE (noir eu violette) 249.05 €

| 18 WHEELER   |       |
|--|-------|
| BATMAN VENGEANCE   | 6     |
| BJRNOUT  |       |
| COUPE DJ MONDE 2002  |       |
| CRAZY TAX  |       |
| DONALD COUACK ATTACK   | 6     |
| DAVE MIRRA BMX 2   |       |
| EXTREME G3   |       |
| F1 2002 (juin)   |       |
| ISS 2 INTER SUPERSTAR SOCCER 2   |       |
| JAMES BOND ESPION POUR CABLE   | (juin |
| JEREMY MC SUPERCROSS WORLD   |       |
| JIMMY NEUTRON  | "100  |
| LEGENDS OF WRESTLING   | -2    |
| LJIGI'S MANSION  | 75    |
| MATERIAL CONTRACTOR CO |       |

PIKMIN (Jun)
SIM-PSONS ROAD RAGE
SONIC ADVENTURE 2
STAR WARS ROGUE LEADER
STAR WARS ROGUE LEADER
JUPER MONKEY (MANUEL)
SUPER MONKEY (MANUEL)
TETRIS WORD
JISTUA STRIKER 3
WAVE RACE BLJE RACE
WORMS BLAST
ZOO CJBE (Jun) 58.40 € N C 59.99 € 64.99 €

CABLE ROBERS
CABLE ROBERS
CABLE ROBERS
CABLE SVIDEO

#### NE 120.43 € + 15.24 € de bon d'achat

| JU + PAD + MEMORY         | 30.3          |
|---------------------------|---------------|
| E IN THE DARK IV          | 45.5          |
| ITIDE                     | 30.3          |
| ON WORLD                  | 45.5          |
| SAURE                     | 30 3          |
| ON BALL FINAL BOUT        | 37.9          |
| R 2 + VRALLY              | 45.5          |
| 002                       | 45.5          |
| FANTASY 6                 | 15.0          |
| ULA 2001                  | 45.5          |
| Y POTTERS A L'ECOLE DES S | CORCIERS 46 5 |
| ED EVOLUTION 2            | 45.5          |
| to EVOLUTION 3            | 45.5          |
| TERS ET CIE               | 41 0          |
| TENTO ET OIL              | 410           |

| 4 0. 0.011.00                    |          |
|----------------------------------|----------|
| CADEAU VOUS SERA OFFE            | RT. (2 h |
| PLAY VOL1 (ff7+bleus+kuzco)      | 45.      |
| PLAY VOL2 (F1 2000+spyro2+cool4) | 45       |
| PLAY VOL3 (GT1+bleus2+C12)       | 45.      |
| PLAY VOL4 (Spyro2+chine+asterix) | 30       |
| QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS     | 45.      |
| ROGER LEMERRE 2002               | 30.3     |
| STREET FIGHTER COLLECTION 2      | 33.      |
| SPIDERMAN 2                      | 45.5     |
| SYPHON FILTER 3                  | 45.      |
| TINTIN OBJECTIFS AVENTURE        | 37.      |
| TONY PRO SKATER 3                | 45.5     |
| X MEN 2                          | 30.3     |
| BATTLE SPORT                     | 12.0     |
| CARD SHARK                       | 12.0     |
| CENTIPEDE                        | 22.7     |
|                                  |          |

|          | and and  |  |
|----------|--|--|
| one d'ag | kut de 7.62 C non cansulable à valoir pa   |  |
| .58 €    | CHECK MATE   |  |
| 58 €     | CHEESMASTER 2  |  |
| .58 €    | CRASH BANDICOGT a  |  |
| 34 €     | CRASH BASH Plat  |  |
| .58 €    | CRASH TEAM RACING PLATINIUM  |  |
| .34 €    | CREATBRES  |  |
| 39 €     | COLIN McRAE RALLY 2 platinum   |  |
| 58 €     | COMPIL 20 JEUX   |  |
| 58 €     | DE SANG FROID  |  |
| 96 €     | DESTRUTION DERBY JUNE PLAT   |  |
| 58 €     | DRIVER 2   |  |
| 34 €     | FIFA 2000 PLATINIUM  |  |
| 34 €     | FIFA 2001 platinium  |  |
| 14 €     | FINAL FANTASY IX plat.   |  |
| 71 €     | FORMULA ONE 99   |  |
|          | and the same of th |  |
|          |  |  |

|     | and the same of th |
|-----|--|
| da  | 74.24 € (hors console))  |
| ε   | FORMULA ONE 2000   |
| E   | FORSAKEN   |
| Ê   | GRAN TURISMO   |
| E   | GRAN TURISMO 2   |
| •   | HIDDEN AND DANGEROUS   |
|     | ISS PRO EVOLUTION 1  |
|     | JAMES BOND le monde ne suffit pa   |
| ì   | JET RACER  |
|     | KART CHALLENGE   |
| Β,  | -WAS VEGAS CASINO  |
| H.  | MEDAL OF HONOR 2   |
| IJ. | MIDIEVIL   |
|     | MATAL GEAR + MISSIONS  |
|     | MCNACO Gp2   |
|     | MOTO RACER WORLD TOUR  |
|     |  |
|     |  |
|     |  |

| .76 € | NEED 5                          | 25.76 € |
|-------|---------------------------------|---------|
| .09 € | PINBALL POWER                   | 12 04 € |
| 71 €  | RAYMAN 2 Plat                   | 25 76 € |
| 76 €  | RAZMOKETS A PARIS               | 25 76 € |
| .09 € | REVOLUTION X                    | 12 04 € |
| 76 €  | SKI AIR MIX                     | 12.04 € |
| 76 €  | SPEED FREAKS                    | 15.09 € |
| 04 €  | SPIDERMAN platinium             | 26.76 € |
| .04 € | THEME PARK CLASSICS             | 15 09 € |
| .04 € | TOCA WORLD TOURING CARS plat.   | 25 76 € |
| 76 €  | TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum | 25 76 € |
| .67 € |                                 | 23106   |
| .67 € |                                 |         |
| 04 €  |                                 |         |
| 98 €  |                                 |         |
|       |                                 |         |

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL: 03.20.90.72.22 TEL: 03.20.90.72.32 FAX: 03.20.90.72.23 ESPACE 3 VPC: RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX

palement (1) Chèque postal (1) Chèque banquaire

ESPACE 3 PARIS VOLTAIRE BETHUNE

GAME'S REGION PARISIENNE

01 30 57 13 43

GAME'S NORD

VALENCIENNES 36 27 41 07 13

GAME'S **AUTRES** 

LENS AMIENS REIMS MONTPELLIER VAL THOIRY

DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32 PASSE TES

Code Postal

→1 Mandat Cash

|                    | _                        |  | _                 |      |   |
|--------------------|--------------------------|--|-------------------|------|---|
|                    | CONSOLES ET J            | EUX  |                   | PRIX | ne lone an                                      |
|                    |                          | * ***  |                   |      | <ul> <li>PLAYSTATK</li> <li>NINTENDO</li> </ul> |
|                    |                          |  |                   | 1    | SATURN  |
| f(jeux 3.61 € - cc | onsales & acc. 9 15 €) p | oar Callissima ou par C<br>(paiement hors CR) (r | OUT DOM TOM et CE | € .  | DVD   |
|                    |                          |  | TOTAL A DAVICE    | 0    | GAME BC   |

| PRIX                    | Je loge zn.                    |
|-------------------------|--------------------------------|
|                         | PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN |
| st-9 91 €<br>DM et CEE) | DREAMCAST<br>DVD<br>GAME BOY   |
| Contre rembours         | ement +5 34 €                  |

|                                       | ,,        | -   |            |
|---------------------------------------|-----------|-----|------------|
| vom                                   |           |     |            |
| v <sup>o</sup> Client(si dėja client) | databash. | 475 | anne dines |
| Adresse                               |           |     |            |
|                                       |           |     |            |

|       |     | P   | réno | [IJ         |         |           |     |  |
|-------|-----|-----|------|-------------|---------|-----------|-----|--|
| iris  |     | Τé  | dek  | none        | k       | (1 's sal | • • |  |
| ee- w | 437 | 11- |      | n b j. s.d. | (14118) | rat 4     |     |  |

Signature.

**COMMANDES SUR** LE 3615 ESPACE3 ET

**3615 GAMESJEUX** 

\* CEE, DOM-TOM JOUR 6.10 €, CONSOIOS 13.72 €. TOUTES LES COMMANDES SONT LINREES EN COUSSIMO

# Tekken 4



Tekken 4 arrive enfin à la rédaction, mettant fin à un suspense qui commençait à peser lourd sur le moral des fans de la série Maintenant, on peut souffler et vous dire que le jeu tient toutes ses promesses avec son gameplay retravaillé et sa réalisation divine. Un effort de renouvellement qu'on ne pourra qu'applaudir des deux pieds !





King agite son linge sale en pielne rue



Stève Fox calme les ardeurs de Law avec une bonne droite



Lee s'apprête à piétiner le crâne

Julia a réussi à décoiffer Paul avec 🔫





| T  |    |     | - 4 |
|----|----|-----|-----|
| IO |    | ker | 1 4 |
| 10 | N. | NCI | 1 - |

| ICKKCII -  |              |
|--|--------------|
| The same of the sa | Namco Namco  |
| Mispo, Lucope Se   | ptembre 2002 |
| Gange  | Baston 3D    |
| Nurs de joueurs  | 1 ou 2       |
| Sauvegardes  | Oui (1 bloc) |
| Niveaux de difficulté  | 4            |
| Difficulté   | Moyenne      |
| Continues  | Infinis      |
| Spécial (Contract of the Contract of the Contr | 11604        |
| Existe sur   | Arcade       |
| Samuçatansını de tə təngua   | Inutile      |

ekken, c'est avant tout un méli-mélo familial qui se termine la plupart du temps en coups de poing. Souvenezvous des épisodes précédents Kazuya jette son père dans un volcan pour lui prouver qu'il est le plus puissant de la famille. Mais le vieillard remonte de son bouillant cercueil pour le plonger à son tour dans la lave, his toire de remettre les pendules à l'heure Les années passent et Jin, le fils de Kazuya, grandit. Il en profite pour mettre une raciée à son grand-père et à un démon inca. Dans Tekken 4. Heihachi découvre l'existence d'une société secrète appelée la G Corporation dont le dirigeant n'est autre que Kazuya, revenu d'entre les morts grâce à la technologie du clonage. Bref, la famille va se recomposer pour notre plus grande joie et s en mettre de nouveau plein la « troncho pour fêter/ses retrouvailles ! Tekkeeeeeeeen ton univers impitoyableuuuuhhhh !!! Loccasion esperée aussi de voir vieillir nos chers combattants qui sont maintenant dans la force de l'age; et d'accuellir de nouveaux protagonistes comme Steve Fox, un jeune boxeur, mais aussi un gros bourrin/qui répond au nom de Craig Marduk, Christi Monteiro qui est la copine d'Eddy Gordo, Combot le robot, et enfin Violet, un scientifique sortant tout droit du quartier parisien du Marais



#### UN GAMEPLAY DIFFÉRENT

Les développeurs nous avaient promis de grands changements dans la prise en main de ce quatrième épisode de Tekken. Dans la pratique, il faut avouer que le soft connaît effectivement de profondes refontes, même si dans le fond, l'essence du jeu demeure la même. Premier constat : la vitesse d'enchaînement des coups est moins frénétique. Les combos nécessitent un timing plus lent ce qui rend le gameplay de T4 plus « technique » si on le compare à ses précédents volets. De plus, les attaques ont une distance de portée plus restreinte, ce qui nous oblige à nous rapprocher un peu plus près de nos ennemis. Autre changement notable, les

#### Poussée et basculement

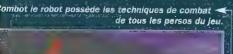
Outre les déplacements latéraux, Tekken 4 introduit la notion de bousculade et de basculement de position. Comme le soft dispose maintenant d'arènes fermées qui permettent aux joueurs d'intègrer intelligemment les éléments du décor dans les joutes, les développeurs ont ajouté ces nouvelles possibilités pour modifier les habitudes des joueurs des volets antérieurs et optimiser les techniques de projection au mur. Ainsi, le mouvement de basculement de position sert à se sortir d'un confinement stratégique à la bordure d'une aire de combat en intervertissant sa place avec celle de son adversaire. Dans bien des cas, cela peut offrir de jolis revirements de situation. Quant aux poussées, elles permettent de se dégager d'une saisie ou de faire perdre momentanément l'équilibre à son ennemi, qui, durant un court laps de temps, ne peut déclencher d'attaque. Cette méthode fort anodine peut cependant créer la différence. Surtout lorsque l'on sait que ce Tekken 4 privilégie plus que jamais les combats rapprochés du fait de la portée de ses coups plus restreinte





Entre Panda et Kazuya d'est l'amout fou l'

projections ne s'exécutent plus que sur une unique commande au lieu de deux (🚳 🛊 🚳) es touches 🕲 🛊 🖄 servant désormais à enclencher des mouvements de basculement ou de bousculade en imprimant une direcion au paddle. Cette technique permet d'inervertir votre position avec celle de votre adversaire en cas de projection contre un nur. Quant aux déplacements des combatants, Tekken 4 offre désormais des pas latéaux pour esquiver les assauts de vos elligérants, à l'image de DOA3 sur Xbox. En e qui concerne les coups des persos. l'effiience de certaines attaques a été révisée à a baisse: Par exemple, les uppercuts Kazuya, Jin, Heihachi) sont moins efficaces lors qu'ils constituaient l'un des coups les lus puissants des opus antérieurs. En 'autres termes, les habitués risqueront de erdre leurs repères !







Kazuya utilise une attaque imparable qui casse garde de son ennemi.

#### MAIS ENCORE ?

Les protagonistes de Tekken 4 disposent en moyenne de 80 coups, sachant que certains personnages comme Hwoarang ou Lei bénéficient d'un éventail d'attaques pouvant sé chiffrer a un peu plus d'une centaine grâce à leur capacité à changer de position de défense et de forme de combat. Par exemple, Lei jouira de plusieurs techniques de joute comme celle du serpent, de l'homme ivre, du dragon, de la grue, du tigre ou de la panthère Parmi les nouveaux venus, le perso le plus bluffant à manier s'avère être sans aucun doute Steve Fox, qui, bien qu'il ne dispose que d'enchaînements au poing, présente une prise en main fort originale et revolutionnaire. En effet, son grand atout réside dans ses nombreuses feintes de corps et sa capacité à opérer en perpétuelle situation de contre-attaque. De leur côté Craig Marduk et Christi Monteiro demeurent somme toute assez classiques dans leur maniabilité. Le premier utilise un style de joute proche du « grappling », tandis que la seconde, bien que sexy, ne nous fournit qu'une pâle copie des mouvements d'Eddy



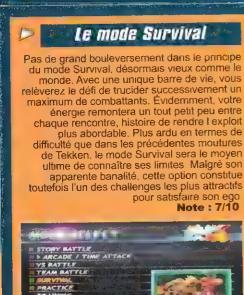
Yoshimitsu peut aspirer l'énergie de ses adversaires pour remplir sa jauge de vie.

#### Le mode Team Battle

La section Team Battle est très conventionnelle dans son principe. Elle vous permet de créer une équipe de combattants allant de 2 à 8 protagonistes. Évidemment, les personnages s'affrontent à la chaîne et c'est le team qui n'a pas épuisé son capital de spartes qui gagne. Autrement, il est dommage qu'entre chaque joute il y ait des temps de chargement, bien qu'ils soient très courts. De plus, ce mode n'apporte rien de neuf aux précèdentes options Team Battle de la saga.

Note: 5/10





Gordo, avec toutefois des petits coups supplémentaires. Quant à Violet, il n'est qu'une énième variante de Lee de Tekken 2, et Combot le robot de Mokujin de Tekken 3, qui utilise aléatoirement toutes les formes de combat des protagonistes du jeu. Cependant, la modification globale de la prise en main réussit à apporter une réelle bouffée de frait cheur, et ce malgré la présence majoritaire de vieux persos issus des volets précédents

### UNE REALISATION EXQUISE

Si on dolt comparer la realisation technique de Tekken 4 à celle de Virtua Fighter 4 de Sega, sachez que d'est le titre de Namco qui remporte la palme de la meilleure conversion. arcade/console. En effet, les graphismes sont fins et les modélisations 3D des protagonistes de toute beauté. De plus, les animations ont été retravaillées, même si on retrouve certaines bases constantes issues des précédentes séries pour les mouvements basiques Dans Tekken 4, contrairement à VF4, les combattants sont très bien intégrés grâce aux



Hwoarang est scotché comme une mouche contre la vitre des cabines téléphoniques:



#### Des vidéos somptueuses

Lorsque vous terminez une fois le mode Story avec l'un des persos du jeu, il est possible de visionner à loisir sa séquence vidéo de fin dans l'option Theatre. Comme dans Dead or Alive 3, la qualité des cinématiques

va de l'excellent au moyen. Heureusement, la plupart du temps, elles seront splendides. Admirez ces quelques clichés pour vous faire une idée des nombreuses surprises qui vous













divers éclairages des décors, ce qui renforce l'impression d'unité visuelle. En revanche. il faut avouer que le jeu possède des arènes. de combat aux qualités esthétiques inégales. Par exemple, si le stage de la forêt se révèle vraiment très attractif avec sa végétation et son rendu d'eau impressionnant, des niveaux comme Shinjuku ou la base de la G Corporation ne présentent que de vulgaires environnements grisätres, bien qu'enveloppés d'un brouillard volumétrique gratifiant. Bref, ce sera encore une histoire de goûts et de couleurs selon les joueurs. Mais dans l'ensemble, les nombreux atours déployés ne pourront que vous laisser « sur le cul », si je puis me permettre cet écart de langage.

#### **DES MODES DE JEU** CLASSIQUES MAIS EFFICACES

Comme tout épisode de Tekken qui se respecte, vous goûterez à un panel hétéroclite de réjouissances. Non content de proposer un mode Story doté d'une mise en scène soignée (grâce à des dessins somptueux et une voix off qui vous narre les aventures de chaque personnage), vous apprécierez également la présence d'options de jeu supplémentaires assez classiques. À savoir un mode Team Battle, qui vous permet de créer une équipe de spartes allant jusqu'à 8 combattants ; un mode Survival qui vous propose d'affronter en endurance un maximum d'adversaires à la chaîne : l'incontournable option Entraînement, pour yous paraire à l'art des combos ou autres techniques ravageuses ; un mode didactique dans lequel vous devez reproduire des commandes de coups affichés à l'écran pour rapidement exploer le potentiel d'un personnage ; enfin, le lekken Force, qui, à l'instar de l'épisode 3, vous convie à un jeu de « baston de rue » à la Final ight se déroulant en vue horizontale à la troiième personne. Il est vrai que si les features



Le père et le fils se battent pour rigoler.

#### Namco a su renouveler une série qui commençait à s'essouffler





 Steve Fox effectue une attaque-esquive. dont lui seul a le secret.

#### Le mode Tekken Force

Le mode Tekken Force, bien que redonitant comme tous les principes de « baston de rue », offre cependant une mise en scène sympathique et un défilement en profondeur des niveaux fort agréable Contrairement au Tekken Force de Tekken 3, cette option s'avère très jouable, et ce grâce à un système de priorité automatique des ennemis qui vous confère un gameplay parfait Vous devez éradiquer les adversaires à l'écran et récolter leurs bonus (sous forme de poussins !) pour régénérer votre barre de vie et gagner du temps supplémentaire. C'est à la fin de chaque stage seulement que vous affronterez un boss de circonstance. Cette option demeure accrocheuse par son énergie et son challenge corsé. Les inconditionnels de Dynasty Warriors devraient en apprécier le conci Note: 8/10

de Tekken 4 n'ont rien de foncièrement novateur, il faut tout de même reconnaître que leurs propriétés ludiques restent efficaces. Car c'est toujours un régal de se consacrer plusieurs heures durant à la recherche d'enchaînements de tueur, d'affronter l'ordinateur ou un ami lors de joutes en équipe, ou encore de tenter de se surpasser en battant le plus d'ennemis a la suite avec une unique barre de vie. Au final, on sort fort satisfait de l'expérience de ce quatrième épisode avec des combattants inédits, un système de jeu réactualisé et une réalisation à damner un curé. En substance, toutes les promesses ont été tenues par Namco, qui a su éviter avec brio tous les pièges de la redondance.

Kendy



Paul exécute une contre attique en faisant









Christi est une capoelriste très souple.







# vild Arms Arms avanced 3rd

La grande saga de Sony, clairement drientée vers le grand public, change de peau mais ne change pas de style pour cette version PS2 agréable mais basique...



Les menus iconographiques lors des combats sont les mêmes que dans les volets précédents.



#### Wild Arms Advanced 3rd

| ÜÈJUL EURUJA                     | N.E.             |
|----------------------------------|------------------|
| Haire .                          | HPG              |
| " Dira de Jugaura                |                  |
| - देग्पुरंक् प्रोतेष्ठ <u>।</u>  | Our (35 Kh et +) |
| Mindani de difficiaté            | Aucun            |
| नामिन्योप्तं                     | Facile           |
| ं पुर्वाविद्योग्रं र             | Mimités          |
|                                  |                  |
| े हेर्सराम इन्म                  | Rien d'autre !   |
| i Foliográficación de fi folique | Indispensable    |

ild Arms est une série de jeux de rôle assez particulière. À la fois décriée par les fans de RPG purs et durs et appréciée par les amateurs de produits Japonais du ne sont pas toujours des achar nés, elle garde une petite place dans le cœur des utilisateurs de la première heure de la PlayStation. Au Japon la situation est cepen dant un petit peu différente. Jeu grand public Wild Arms est toujours nesté une saga d'en vergure moyenne, avec un scénario gentillet et une difficulté pas toujours au rendez-rous Sa plus grande originalité reste son univers un simili-far west dans lequel les cow-boys ne massacrent pas les Indiens. C'est dans cet environnement très utopique que commense l'histoire de Virginia Maxwell Toute peti ne, son père lui a appris à manier les armes à fou, et depuis, elle attend le jour ou le des tin l'appellera. Le jour de ses 18 ans, elle quitson village natal pour se lancer dans l'aventure et mettre ses deux colts au service des innocents. Bien naïve, elle va cependant se heurter à la dure réalité de « l'Ouest sauvage Heureusement elle frouvers en let, Clive et Gallows des compagnons sur lesquels elle pourra compter pout la apprendre la difficile vie des l'inigrateurs l' comme on appelle les aventuriers itinérants

HINE STREET

La particularité graphique de Wild Arms 1 st 2, c'était ses graphismes mignons en 20 lors des déplacements, et ses graphismes aussi mignons mais en 3D lors des combats. Dans cette version PS2, on a abandonné ce principe pour garder un univers entièrement en 3D qui apporte un peu plus d'homogénélté a l'ensemble. La patte graphique de cette série très appréciée des animefans est cependant respectée puisque Sony s'est aussi enfin décide à passer au Cell Shading, cette technique au importe quel objet en 3D. Mais il fallait trien apporter une petite touche personnelle a l'ensemble. C'est pourquoi les graphistes ent ajoute un filtre assez étrange, oui trame il mage pour donner un rendu de coloriage prégulier sur les couleurs, comme on le forait au fusain. Accentuant le rendu « livre d'images contre petite touche bien agreable achève de donner un certain cachet aux graphismes. Il valait d'ailleurs mieux, car d'un autre côté, les animations des personnages manquent d'originalité et restent simplistes. Au niveau du déroulement, en revanche, onne sera pas décu. À des années lumière des préoccupations métaphysiques de Xenosaga et autres bluettes adolescentes de Final Fantasy X, WA3 possède un scénario simplise, des personnages classiques mais un univers attachant. Frais et facile, très agréable à regarder. Wild Axms Advanced 3rd sera donc le RPG de ceux qui ne veulent pas se fatiguer à faire des centaines de combats, et qui recherchent un bon moment à passer avec ce type de jeu, sans prétention.

Greg

Se déplacer à chevai ne signifie pas que l'on est exempt de combats.





Comme toujours, chaque personnage possède une capacité propre qui lui permettra de résoudre des énigmes, lci, c'est Gallows et sa poupée réfrigérante qui permet d'éteindre les feux.



Pour toute réservation de la

**GAMECUBE** 

addon vous offre

€ en bon d'achat\*\*

et recevez en cadeau le DVD

des meilleurs jeux\*\*\*





Venez, en avri a découvrir dans voire magasin addon

51 1454375X guide officiel\* ECD-KOM\*



compatible avec

prêt le 3 mai

AIX-EN-PROVENCE 68, rue des Cordeliers Tél.: 04 42 93 00 70

14, rue Sommeiller Téla: 04 50 52 80 / 1

AUXERRE

Carré du Temple 25 rue du Temple Tél.: 03 86 51 57 59 BORDEAUX

203-205, rue Sainte-Catherine Tél.: 05 56 92 85 11

BALARUC Ctre Cial Carrefour Tel.: 04 67 43 64 16

CHAMBERY 4, rue Saint-Antoine Tél.: 04 79 60 40 73

GRENOBLE 4, rue Saint-Jacques, Tél.: 04 76 00 08 23

31, rue de Grenette Tél.: 04-72 41 76 66

MELUN

12, rue Paul-Doumer Tél.: 01 60 68 55 70

MONTPELLIER Le Triangle Tél: : 04,67 92 97 59

SAINT-ÉTIENNE

2, rue Michel-Rondet Tél.: 04 77 21 39 69

SENS

27, rue de la République Tél.: 03 86 83 01 91

TOULOUSE

32, rue des Lois Tél.: 05 61 12 12 99

TOULOUSE

11, rue des Lois Tél.: 05 61 12 33 34

TOULOUSE

Ctre Cial Auchan Tél.: 05 61 61 54 00

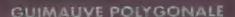
6, av. Grammont Tél.: 02 47 75 50 01

# Kingdom Hearts

6/10

Attendu comme le Christmas Killer, Kingdom Hearts sera finalement le cadeau de Pâques des Japonais. Malheureusement, sur ce coup-là, le lapin s'est bien foutu de nous.

près un tutorial crispant, l'histoire de Kingdom Hearts commence. Sur son île le petit Sora passe ses journées à jouer avec ses deux amis Riku et Kairi. Un jour, des créatures maléfiques du nom d'Heartless s'emparent de Kairi. Parti à leur poursuite. Sora se retrouve dans un monde qu'il ne connaît pas. La, il rencontrera divers personnages de Final Fantasy 7 et 8, qui menent la résistance contre les Heartless. De leur côté, les citoyens du royaume Disney sont tout affolés, car leur roi Mickey a disparu en laissant une lettre. Le général Dingo et Donald vont donc partir à sa recherche. Croisant Sora sur leur route, ils en déduisent qu'ils ont un but commun, et vont faire route ensemble. De son côté, la reine Matéfice (de la Belle au Bois Dormant) réunit les autres méchants de liunivers Disney (Captain Crochet, Jaffar, etc.) pour enlever 7 princesses et ainsi plonger le monde dans les ténèbres.



Kingdom Hearts se joue en gros comme Zelda 64. Dans chaque monde (chacun tire d'un film de Disney), le joueur devra avancer dans le niveau tout en résolvant diverses énigmes ou tâches et se battre, à un tel point que cela en devient d'ailleurs pénible. Tout comme dans le titre de Nintendo, il suffira d'accrocher un ennemi avec la touche R pour pouvoir le suivre en attaquant. Le problème, c'est que les combats occupent une place prépondérante dans le jeu, alors qu'ils sont incroyablement pénibles. À force de vouloir faire du visuellement impressionnant, l'action est tellement bordélique que l'on passe son temps à appuyer sur le bouton O comme un fou, en attendant A) que les ennemis soient vaincus, ou B) que les dommages reçus soient trop importants, nécessitant de se soigner. C'est idiot et fatigant, d'autant plus que « l'aventure » en elle-même est assez agréable mais mal rythmée. Généralement, chaque monde (Peter Pan, Alice, Tarzan, etc.) n'est composé que de quelques écrans, dans les quels il faudra faire d'incessants allers-retours parsemés de ces combats pénibles et répé titifs. Heureusement, on trouve de bons éléments dans Kingdom Hearts. Côté Square on retrouve des menus parfaits, tout un tas d'objets magiques et des capacités spéciales



Dans le monde de L'Étrange Noël de Monsieur Jack, l'un des meilleurs niveaux, Donald, Dingo et Sora sont déguisés pour Halloween. Donald en momie est tordant.

pour s'équiper, ainsi qu'une durée de vie excellente. Côté Disney, même si on n'est pas fan, on est ravi ou au moins agréablement surpris de voir ce cross-over de personnages ultra-connus (ah, Jack et Sally !). Problème cependant, les personnages de Disney sont graphiquement beaucoup plus soignés que ceux de Square, contrat oblige. Il y a donc parfois quelques décalages fâcheux. Techniquement inegal, Kingdom Hearts l'est aussi dans son déroulement, dans ses niveaux, dans sa difficulté, bref sur bien des plans. Difficile donc de se faire une opinion sur ce jeu puisque l'on passe du meilleur (le style Disney) au pire (les phases de tir dignes de la NES). Et on ne peut même pas dire que c'est un jeu pour enfants, étant donné la difficulté qui en découle et la maniabilité hasardeuse. A essayer, mais sans grande conviction

Greg



Les invocations ont une utilité un peu limitée.



誰だい?



Squall (qui se fait appeler Leon) et Aerith sont des résistants à l'empire des Heartless

#### Kingdom Hearts

|                                 | V .           |
|---------------------------------|---------------|
| Squaresoft/Disney Interactive   | Éditeur       |
| Noël 2002                       | tispo tarus   |
| Action/Aventure                 | Senre         |
| ns I                            | Nore de jaue  |
| Oui (132 KB)                    | Sauvegardes   |
| Hiculia Aucun                   | Hiyealix Ne u |
| Variable                        | Difficulte    |
| Illimités                       | Continues     |
| patible uniquement Dual Shock 2 | Snemal Com    |

Existe sur Rien d'autre ! Comprehension de la langue Recommandée



#### Déchaîne la puissance. Triomphe du jeu!



# action replay

# LEBEN11



marque déposée par Take 2

The marque déposée par SONY

The marque déposée par SONY

The marque déposée par SONY

### ACTION REPLAY 21/2

pour PlayStation® 2

#### I - DES MILLIERS DE CODES

L'Action Replay 2 permet d'activer les astuces et les codes secrets d'un jeu : vie illimitée, armes à l'infini, personnages cachés, circuits supplémentaires,... Codes GTA 3 INCLUS!

#### 2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

Vous pourrez visionner les films DVD de toutes les zones, sans aucunmodification de votre console.

#### 3 - SAUVEGARDEZ, COMPRESSEZ

Permet de compresser les données Gérez le stockage des fichiers de sauvegarde.

TIVE TES CODES CHANCE

# ACTION REPLAY XTREME

pour Game Boy® Color

- \*Bidovilleur de ieux
- \*Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers ieux sortis.
- \*Générateur de codes.
- \*LIVRET DE CODES SPECIAL POKEMON... !!!!

DES ARMES SELRETES DES VIET MENIES, DES PERSONNALS LACHE







LES ACTIONS REPLAY EXISTENT AUSSI EN VERSION Psone®, Dreameast®, et Game Boy Advance®

bigben

# osnin

L'un des jeux les plus poétiques et les plus ariginaux de Nintendo est passé complètement inaperçu pour cause de sortie sur le très fantomatique 0064. Justice est faite avec son adaptation sobre mais uitra-sympa sur GameCube.





Les arbres possèdent la force de vie nécessaire pour que subsistent les habitants, ce qui signifie que la vie est impossible la où l'on manque d'arbres.

Lorsque vous souhaitez punir vos habitants, vous pourrez transformer votre géant en génie du mai pour les effrayer ou créer des catastrophes naturelles



li existe quatre peuples sur le « Continent ». On « pourra les faire évoluer et échanger leurs cultures pour qu'ils construisent de nouveaux monuments en transportant certains individus sur d'autres terres.

#### Kvôiin No Doshin

| Editeor                | Nintenda                |
|------------------------|-------------------------|
| Dispo, Europe          | Prévue, pas annoncée    |
| Genre                  | Mitterrandisme          |
| Nore de joueurs        | 7                       |
| Sauvegardes            | Oui (40 blocs)          |
| Niveaux de difficulté  | Aucun                   |
| Difficulté 2           | Moyenne                 |
| Continues              | N/A                     |
| Special 1 Memory       | Card venduo avec le jeu |
| Existe sur             | DD64                    |
| Comprehension de la la | ngue Appréciable        |

es travaux du grand psychologue James Bond le prouvent, quand on devient riche et puissant, on a tendance à faire le mal : on vole des missiles, on détourne des avions, on fait des consoles noires et vertes, et autres délires mégalomaniaques. Et le bien ? Vous n'y pensez jamais, vous, au bien ? Imaginez-vous bas du cul, très grand et très jaune, avec des bras super longs et une petite touffe de cheveux. Évidemment, quand on est aussi laid, on a plutôt tendance à en vouloir à la terre entière, mais n'oublions pas que votre statut divin vous place au-dessus de ces considérations. Débarqué sur une île pour vue de palmiers et de mecs quasiment nus, votre sainteté va donc devoir tout faire pour aider nos braves indigènes à vivre mieux. Pour cela, vous allez profiter de votre gigantisme et de vos pouvoirs magiques afin de modifier l'environnement et de répondre aux besoins de la population. Mais attention à ne pas faire d'erreur, car vous seriez vite sanctionné par

#### LA VIE EST UN GROS GÉANT TRANQUILLE...

Laraque vous arrivez sur l'île, vous avez tout pouvoir sur la géographie ambiente. Cela signifie que vous pourrez modifier le paysage à votre guise, créer des lacs, des digues des iles, ou au contraire engloutir des parcelles pour agrandir la mer. D'où les 40 blocs de sauvegarde requis con remerciera donc Nintendo de nous offrir une carte mémoire evec le jeu. Mais bien sur, le but ultime, ce sera de trouver les diverses interactions qu'il yous sera possible d'avoir avec le décor pour satisfaire les habitants de l'île qui s'expriment par des phylactères et autres icones. En ce sens, les non-japonisants seront ravis puisque le jeu ne requiert pas énormément de connaissances linguistiques. Pour le géant il suffira donc de se balader sur l'île et attenure que les autochtones lui demandent de planter des arbres, ou de modifier l'agencement du terrain afin de pouvoir construire des bâtiments. Ça, c'est pour les joueurs passifs. Une fois que l'on aura acquis une certaine habitude de jeu, on pourra deviner ce dont auront besoin les habitants, et précéder leurs demandes en arrangeant une montagne qui semble trop abrupte, en créant des accès de nouvelles terres ou en eplantant » un terrain vide. La difficulté du jeu viendra cependant du bonheur des insulaires, puisque leur joie de vivre fera grandir le géant. Et plus il grandit, plus il risque de piétiner des constructions, écraser des villageois ou trébucher sur des troupeaux. Au bout de 30 minutes, le jour tombe, et le géant disparait. Un nouveau jour commence ensuite, et le géant réapparaît à sa taille initiale, mais les villageois se souviennent de ses actions passees. Le craignant ou l'admirant, ils lui rendent la tâche plus ardue ou facile selon l'impression qu'il aura laissée. Très spécial mais réellement riche et passionnant, Kyôjin No Doshin ne connaîtra de fin que le jour ou le joueur se sera lassé de voir son peuple évoluer. Un jeu coup de cœur enfin projeté sur le devant de la scène. Justice est faite!



À trop creuser le sol, on risque de noyer les habitations en touchant les nappes phréatiques

#### U.S.A. TODAY



# Soccer Slam

Ah, enfin un titre qui ne demande pas un cerveau de prix Nobel. Avec Soccer Slam, vous allez avoir du spectacle sans cramer trop de neurones. Y a pas à dire, un bon petit jeu d'arcade comme on n'en fait plus, ça fait vraiment du bien !



Le gars vient mettre une beigne à son adversaire et obtient des points pour la beauté du geste C'est beau la justice



L'effet du bullet time est une réussite complète !



es frappes sont surpuissantes ! À côté, Olive et <a>Tom, c'est du football de récréation</a>

n cette période où les simulations blindées de réalisme sont légion, de temps en temps, il est bon de revenir à un gros titre bien primaire qui ne demande pas trop de réflexion «i d'apprentissage. Sega l'a bien compris et propose le jeu de foot le plus bourrin que l'on ait vu depuis belle lurette. À mi-chemin entre les préhistoriques mais néanmoins excellents Speedball et Soccer Brawl sur NeoGeo, Sega Soccer Slam permet de s'adonner à une sorte de football en salle dans lequel tout est permis. Ras de touche, corner ni hors jeu, et encore moins de faute. Dans un environnement - portnawako-futuriste », vous contrôlez une des 6 équipes composées de 3 joueurs plus le gar dien, qui s'affrontent à coups de pied et de mandales métaphysiques

#### IN YOUR FACE!

Pour s'en mettre plein la figure, les capacités des joueurs ont été décuplées. Ainsien plus de disposer d'une force de frappe hallucinante obligeant le gardien a porter des protections (qui se détériorent au fui et à mesure des arrêts), chaque équipe possède une spécialité d'où découlent des pouvoirs spéciaux, que chaque joueur peut utiliser ponctuellement. Par exemple l'équipe Volta maîtrise l'électricité, tandis que Tsunami se sert de l'eau, El Fuego du feu, etc. Rour en rajouter une couche, les développeurs de Black Box ont inséré quelques super coups, comme le « Killer Shoot où le joueur envoie une patate de la mort, geste qui est accompagné d'un effet k bullet time - å la Max Payne-Matrix des plus réussis. On retrouve aussi le " Highlight Shoot " qui se déclenche lorsque l'on rentre dans le champ du projecteur qui apparaît aléatoirement sur le terrain. Cela dit, si les tirs partent à une vitesse folle, on ne marque pas si facile

ment que ça. Tout d'abord parce que les cages ne sont pas très grandes, mais surtout parce que les gardiens sont sacrément bons ll'est donc nécessaire de jouer avec un minimum de subtilité afin de combiner avec ses coéquipiers (dont l'I.A. s'annonce correcte pour de l'arcade). Graphiquement comme vous le voyez sur les photos, le titre assure, notamment dans le public et au niveau des joueurs lorsqu'ils activent leurs pouvoirs spéciaux. Côté animation, le jeu roule à toute berzingue, sans un seul ralertissement. Pour un jeu d'arcade qui ne paye pas de mine, il est indéniable que Soccer Slam s'annonce vraiment marrant. En solo. les diverses compétitions permettant de débloquer de nouveaux terrains de jeu ont de quoi tenir en haleine. De plus, elles pos sèdent une « replay value » intéressante grâce aux objets que l'on achète pour aug. menter les capacités de son équipe. Mais e est indéniablement à plusieurs que le titre prend tout son intérêt. À deux joueurs, on assiste déjà a un joyeux méli-mélo mais a quatre, ça devient du grand n'importe quoi du pur fun Un bon titre dans la grande tra dition des jeux d'arcade d'antan qui en a assez dans le ventre pour vous faire pas ser de bons moments. Attention cependant au prix en import...

Angel

#### Sean Soccer Slar

| ooga seece             | e Olam               |
|------------------------|----------------------|
| Enterio                | Sega                 |
| Dispo. Europe          | Oh tu sais.          |
| Genre                  | Foot fantaisiste!    |
| Nors de joueurs        | 1 a 4                |
| Salivanardes           | Qui (5 blacs)        |
| Mivezux de ditticulté  | 3                    |
| Mittinialle            | Moyenne              |
| Continues              | Sauvegardes          |
| Special                | 5 stades à débloquer |
| Existe sur             | Rien d'autre         |
| Compréhencien de la la | Drive Invite         |

# Toutes les sorties aponaises et US

En pleine « présidentielle », l'affluence des jeux d'import continue. Même si en note quelques faiblesses dans la qualité de nombreux titres, quelques productions nous ont littéralement scotchés. À commencer par Tekken 4 sur PS2, un véritable chef-d'œuvre de baston et un pari réussi pour Namco. Mais en n'oubliera surtout pas LA vedette du mois, le sublime biohazard sur GameCube, qui devrait littéralement vous faire craquer ! Entre 2 tours, ça fait toujours plaisir.

### Baseball 2002



fire Emblem Fâin





Des jeux de base-ball, il ny en a pas des masses, alors si en plus

ils sont mauvais comme All-Star Baseball 2002, je në sais pas comment les amateurs de ce sport vont se sentir. Techniquement, c'est vraiment la honte pour de la GC, les terrains sont globalement moches, avec pour certains une pelouse qui res semble à du Ingléum. Les joueurs sont laids, mais surtout, en note un décalage entre le moment où le joueur frappe la balle et celui ou elle part. Bonjour la synchro i De plus, la partie de réception est assez mal fichue et né permet pas de faire ce que l'on veut, notamment à cause de la sélection des joueurs qui, 9 fois sur 10, se révèle mauvaise. Strike 3 l'Out !



Éditeur : Acclaim Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Mouaip...

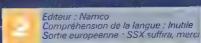
#### Alpine Racer



Climax Tennis

Issu d'une serie de jeux d'arcade bien connue, ce traisième episade d'Alpine

Pacer représente cependant une exclusivité PlayStation 2. Les développeurs auraient or en profiter pour approfondir le game play, mais que nenni. Nous avons affaire ici à une vague inspiration de SSX Tricky dans laquelle tout serait automatisé, avec des tricks qui se lancent carrément tout seuls! Du coup, on se met à jouer d'une saule main pour diriger le rider de droite à gauche, puis on regarde à côté de l'écran histoire de faire passer l'ennui, avant de pailler, puis de s'endormir d'en ai marre de jouer à des daubes et vous aussi, le le sais. A éviter absolument l



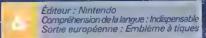
#### Fire Emblem Fûin No Ken

Pour ceux qui ont adore





Advance Wars mais qui préfèrent les chevaliers et les magiciens plutôt que les tanks et autres helicos. Fire Emblem Fuin No Ken est le titre rêvé. La célèbre série de Strategre RPG de Nintando qui n'a malheureusement jamais quitté le Japon est donc enfin sur GBA. Assez difficile, le jeu propose un challenge costaud qui plaire e ceux qui trouvaient Super Robot Taisen A crop simple et Advance Wars trop facile FE est donc sympa et complexe, mais pas vraiment beau. Moins colore qu'Advance Wars, il propose aussi des scenes de combat assez peu esthétiques. Heureusement, les scènes de dialogues avec les différents persos du jeu raviront les fans de graphismes japonais. Austere mais profond, commo une cava à fromages



#### Climax Tennis





Comme pour se débarresser du boulet de médiocrité constitué par son

predecesseur (WTA Tennis), ce titre de Konami change de nom, bien qu'il se limite aussi exclusivement au tennis féminin. WTA Tennis était laid et moyennement jouable, en bien Climax est assez joli, propose un environnement sonsre excellent et un mode Carrière très complet. Maineureusement, il est lent at surtout iniquable. En effet, il se veut realiste dans son approche du jeu par la nécessité de préparer puis de déclencher la frappé par une seconde impulsion. L'intention est louable mais le résultat n'est pas a la hauteur, la jouabilité étant rébarbative et finalement denuée du realisme pour tant recherche. En conclusion, on ne peut que s'interroger sur les causes d'un tel gachis, car au regard de la realisation et des innovations, une telle jouabilité fait figure de véritable sabotage



Editeur : Konami Compréhension de la langue : Appréciable Sortie européenne : N.C.

#### Battle Hôshin





Voici ce que l'on pourrait appeler sobrement ur Dynasty Warriors 3 pour

les enfants. Après avoir choisi son personnage parmi quatre héros de la Guerre des Scelles (tiree de la mythologie chinoise), on se lance dans différents niveaux remplis d'ennemis. Contrairement à son grand frêre, il niv a pas vraiment de stratégie ici. Gros beat em all de luxe avec ambiance asiatique et super pouvoirs, Battle Hôshin est un défouloir éfficace mais techniquement inegal. On a une anmation qui ne faillit pas malgré le grand nombre d'annemis à l'ecran, mais question graphique, c'est la cala i Les por sonnages principaux sont assez jolis, colo-

VOIR MODALITES EN MAGASIN

#### BRIBABAM BED ST

#### Paris

D'AMSTERDA! 53 320 320

#### Région Parisienne

CHELLES IAL CHELLES 2 N34 64 26 70 10

ART DE VIVRE NIV.

LA SIR L PLAIBIR BABLON 6 735 735 ERSA LLES DE LA PARDIBBE 9 50 51 51

. ZY LE DE L'EUROPE 700 900 RBE L V LLABE RC AL VILLABE / 86 28 28

RINDR NIV 1 B 67 39 39

GRANDE PORTE

AN LOLIVE : N. 3

ENAY S BDIS

RGY 3 FONTAINE:

RE MAI 2002 5 04 03

951 952 VALENCE Z

216 216

TALLEYRA

20 52 52

T GENIS 2 RE MAI 2002

AVE RACE BLUE STORM (WAVERAGE)

COLEGO MONOS (TA) 2862

COURTSIDE







Super 5

SMASH BROS

















Chrisquis CONCOURS ( NINTENDO



WAVERAGE

un det skia gagner i

+ I JEL **FICHETÉS** 

UN SRE À DOS COLLECTOR

PAGE SPECIAL

S one + Ecran Ecran seul vendue à 1999

PlayStation<sub>®</sub>24



NOUVEAUX MAGASINS I

AVIONON WAY MONTHS IN 1947 DRETEIL BOLEIL (94).

LIMOGES (87), VALENCE (26).



DOMMANDE SUPERIEURE A 50 FRAIS DE PORT GRATUIT VENTE PAR CORRESPONDANC

LES PRIX AFFICHÉS SGNT VALABLES UNIQUEMENT EN VEG. DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

GI 46 735 720 GI 46 735 721 GI 46 735 721 BAT MINITEL 36 IS SCOREGAMES SCOREGAMES.COM



Battle Höshin



Madden 2002



NFL OB Glub 2002



Hard Hitter 2



Magical Hūshin



rés et détaillés, mais les décors assez pauvres en textures rappellent parfois plus la N64 qu'une machine nouve ration. Mignon et accrocheur, BH pouma en plus être relié à son pendant GBA pour obtenir de nouvelles armes. La classe

Grea



Compréhension de la langue : Appréciable Sertie européenne : Oh, Chine...

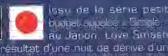


bien plus ambitieuse. Tout d'abord, l'utiisation du moteur graphique RenderWare ui confère un aspect très attrayant, avec des couleurs chatoyantes et des effets de lumière convaincants. L'animation semble a pridri un peu lente meis tombe dans l'excès inverse à haut niveau (service à 261 km/h II. Cependant, le réalisme est de mise quant à la réalisation des gestes et de la jouabilité on peut jouer les angles, faire des fautes (élément rare amotre époque) et jouer sur les effets. Doté de nombreux modes comme le World Tour (encore trop succinct ) HH2 dispose de nombreux atouts neanmoins entachés par une difficulté très élevée. La version européenne que nous n'avons jamais recue aura pour nom Arnaud Clément Tennis.



Editeur : Magical Compeny Compréhension de la langue : Appréciable Sortie européenne : Bientôt

#### Love Smash



est le résultat d'une nuit de dérive d'un character designer vire de Dead or Alive at d'un jeune programmeur de 2 ans et demi. A part une gestion efficace des angles, on ne peut rien trouver de positif dans ce titre dont le prix peu élevé ne rachète pas la médiocrite. On sélectionne done son personnage parmi une bande de super ringards et de pin-up a demi nues, chacun ayant son propre coup spé cial psychédélique (déclenche à partir d'une jauge). De plus, les courts sont hideux et les « combattants » effectuent leurs gestes en 2 phases d'animation avec le brio d'un Gérard Majax. Enfin, les temps de chargement sont si longs qu'il vaut mieux éteindre directement la console



Éditeur : 3D Publisher Inc. Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Par pitié, jamais l

#### Modern 2802





sion GameCube et la mouture PlayStation 2. Une fois de plus, EA Sporte n'a pas cher a e a explorer les spécificités de la 128 bits de Nincendo et s'est contenté d'une simple adaptation. L'est vra quoi, on n'aurait pas craché sur quelques améliorations gra phiques. Qui a dit argent facile ? Madder 2002 reste malgré tout la meilleure aimu lation de football américain du marché. Le made Franchise est un modèle du genne la motion capture tue toujours autant la greue (rasa) foi collago entre les oueurs () et comme sur PSC, la leuabilité set d'une précision inattaquable. Un titre incontour nable pour les amoureux de la discipline. Willow



Éditeur : EA Sports Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Pitêtre, pitêtre pas

#### Magical Hôshin



Disponible en même temps que Sattle Hoshin al Japon, Magical Hôshin est un RPG sans prétention, mais sans origimalité non plus. Graphiquement fade, il l'est aussi dans son scenario peu surprenant et dans ses combats simplets. Il n'est pas mauvais, mais au bout de 3 heures de jeu on n'a pas vraiment énvie d'aller plus loin. C'est pourtant dommage car il se dégage quelque chose de sympathique de ce titre sans prétention. Malheureusement, le but avoué de Koei était surtout de permettre un « linkage » entre un jeu GBA et Game Cube. On pourra donc créer des armes sur GBA et les envoyer à son perso de Battle Hûshin. Ensuite, il faudra finir le jeu avec un perso sur GC pour débloquer un scénario sur GBA, le finir, se reconnecter pour recreer d'autres armes, etc. Sans cette synergie. MH est un petit RPS un peu cher pour ce qu'il est

Greg





Comprehension de la langue Recommandée Sortie européenne : Oh Chine I (2)

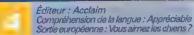




La version PlaySubon 2 ne nous avait pas du bout embalies, il du va

de même pour cette mouture GameCube. Normal, il s'agit d'un portage (again I) En effet, cette simulation de football amé ricain ne supporte à aucun moment la comparaison avec le fantastique Madden 2002 d'Electronic Arts (cf. Zapping). La maniabilité tient la route mais techni-quement, le titre d'Acclaim a un metro de retard, peut être même deux, en réflé hissant bien! Les mouvements sont peu variés, ca scintille dans tous les sens et la modélisation des joueurs se contente d'un minimum de détails. Sire qu'autrefois, à l'époque de la N64 pour être plus précis, NFL QB Club était une référence'! Comme quoi, les temps changent











وسياء

**IE COCOON 2** 

X\_BOX



OLDIER OF FORTUNE



**COMMANDOS** 









6-CUBE





#### 6-CUBE



**SONIC ADVENTURE** 

X-BOX

ROUGE

W LEGENDS



G-CUBE



155 2



SUPER MONKE



#### VIVEZ VOTRE PASSION:

#### vous êtes un professionnel, rejoignez-nous et vous aurez :

- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre étude financière.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalisée avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service

05 46 99 81 25

#### jeux nouveauti occasions

#### AVON

G.Clail de la butte Montoway Tél: 01 60 72 34 34

#### AVRANCHES

9, rue du pot d'étain - 5030 Tél: 02 33 58 88 01

#### BERGERAC

5, rue du Dragon - 24100 Tél: 05 53 24 26 50

#### DETHUNE

66, rue Saint Pry - 62400 Tél: 03 21 52 09 15

 CAHORS 6, rue de la Préfecture - 46

#### Tél: 05 65 53 16 98 COUTANCES

5, place de la Poissonnerie Tél: 02 33 45 68 95

 ETAMPES 11, av. de la Libération - 91

#### Tél: 01 60 80 17 47

 FIGEAC 2 ter, rue Orthabadial - 4610

Tél: 05 65 50 29 20 FRANCONVILLE

109, rue du G. Leclerc - RN 14 Tél: 01 34 13 59 40

#### LA QUERCHE DE BRETAGME 2, rue Saint Nicolas - 35130

Tél: 02 99 96 08 63 LA ROCHELLE

#### 24 bis, rue du Minage - 17(

Tél: 05 46 50 56 96 MARMANDE

8 bis, allée Gambetta - 472 Tél: 05 53 20 88 13

#### MERIGNAC

129, av. de la Somme - 337 Tél: 05 57 92 23 93

#### MUISSAU

4, rue Malaveille - 82200 Tél: 05 63 05 14 61

#### MONTGELIARD 43, rue Clémenceau - 2520

Tél: 03 81 94 93 95 NIMES

8, rue des Fourbisseurs - 3 Tél: 04 66 36 99 39

#### NOYON

40 bis, rue Saint Eloi - 6040 Tél: 03 44 44 37 90

 PIERRELATTE 26, bd Chandeysson - 2670

#### Tél: 04 75 96 86 97

 ROCHEFORT 127 bis, rue Thiers - 17300

#### Tél: 05 46 99 81 25 ROYAN

15, rue Jules Verne - 1720/ Tél: 05 46 38 81 00



Sakura Taisen 4 Koiseyo Otome:



Super Robot Taisen Impact



Virtua Striker 3 ver. 2002

#### Sakura Taisen 4 Koiseyo Otome





Si Sakura Taisen 3 innovair en proposars un changément comple, de back-

ground et de personnages, le 4 n'est qu'un simple cross-over dans lequel on retrouvera toutes les héromes réunies pour un final pas triste. Malheureuse ment, si ce quatrième opus fut attendu par de nombreux fans, il ne s'adresse finalement qu'à eux. Completement her métique aux nouveaux joueurs dui auraient envie de s'initier, il risque de s'averer frus trant pour beaucoup. Côté réalisation on se retrouve avec le même moteur de ieu que pour le 3° voiet, donc pas de aurprise de ce côte-la c'est tres jou Au nveau du déroulement, on reste dans cet amusant mélange de leu de drague et de stratégie, même si le tout est un peu trop facile. Si vous êtes un fan

Grag



Editeur ; Sega | Red Company Compréhension de la langue : Indispensable Sortie européenne : Otome Delista

#### Shining Sou





Attendu comme le messie par les fans de la saga des « Shining », le peut

dernier n'est sependant pas un chet d'œuvre. En est loin du décevant Shining Wisdom, mais le jeu n'a malheureusement pas la profondeur attendue. En gros, il s'agit d'un Diablo-like, ou encore d'un mini-Phantasy Star Online. Après avoir chois sa classe de personnage (guerner arches magicien ou homme dragon), on part à l'aventure dans différents niveaux avec un boss au bour. Assez répétiff, lest cependant sauve par un système d'Xp original, et surtout un interêt très present à plusieurs. Graphiquement sympathique mais pas renversant. Shining



Soul est au final un titre très honnête mais pas révolutionnaire. En attendant un hypothétique Zelda, ca le fait, tranguille

Greg

- E

Éditeur : Sega Compréhension de la langue · Appréciable Sortie européenne : Ervisagée, pas annoncée

#### - Super Robot Taiseri Impact





Rah, enfin | Depuis le temps que je bave ma race devant la vidéo de

ce jeu i Première constatation, c'est pas aussi beau que prévu, méga-déception Certains sprites sont même repris de façon éhontée de la version PSone! Heureusement, côté stratégie, SRTI tient toutes ses promesses. Une map tout en 3D, un nouveau système de capacités que l'on obtient en terminant une carte en un certain nombre de tours, l'acquisition de nouvelles compétences pour vos pilotes comme la visée et quesiment aucun loading durant les scènes de combat : le bonheur ! Au niveau des robots présents que l'on connaît en France. on notera Dancougar, le grand retour de Goldorak, et l'arrivée de deux nouveaux 'énervant ninja Tobikage et le cultissime Machine Robot Cronos, diffusé chez nous sous le titre « La Revanche Des Gobots » Définitivement culte

Greg



Éditeur Banpresto Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Cornofulgur !

### The Prince of Tennis





Deuxième des ventes lors de sa sortie (un exploit pour un jeu de termis).

TPOT se veut l'adaptation fidèle d'un manga assez populaire chez nos amis Japonais Licence juteuse oblige, Konami distribue simultanément un jeu de cartes à collectionner comme pour Yogi-Oh. Ainsi, ce titre à le réalisation moyenne se distingue par son style très particulier, assez proche des Captain Tsubasa sur Super Famicom Le mode Story est divisé en 2 phases les dialogues et les matchs. Ces derniers se perquient selon une approche surprenante, un mélange de stratégie et d'action à la sauce mange ; en ne contrôle que le placement des coups et chacun d'entre eux ponctue l'échange d'un court extrait animé. En conclusion, TPOT se révèle être une adaptation interessante mais sa singularité le réserve définitive ment aux fans

vans



pour pour les fans les autres Éditeur : Konamı Langue : Indispensable Sortie européenne : Tennis elbow

#### Virtua Striker 3 ver. 2002





Si ce Virtua Striker 3 est bien plus beau que ses prédécesseurs, il garde

néanmoins tous les défauts de base. Le jeu axe arcade, les commandes sont simplifiées au maximum et permettent d'être opérationnel des le premier match. Cependant, la circulation de la balle est confuse et le temps de latence entre le moment ou l'on appule sur le paddle et l'exécution du geste est assez énervant. Pour peu que l'on fasse abstraction de tout cela, on arrive à se marrer durant quelques matchs, mais on décroche assez rapidement. Finalement, on se rend compte qu'il vaut mieux mettre quelques pièces dans la borne d'arcade du coin que de dere ser la somme astronomique du jeu en import, à moins d'être riche bien sur

Angel



Éditeur ; Sega Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : Prévue (Infogrames)



anning add



The Prince of Tennis

# )-dradez voue



CADEAU: La de de jeu de Proyli Mey Ey ÉVÊNEMENTS: WPC 7001 (PS2) Pe Evolution Scor (PS2) Mittala Tennis (DC) Jak and Daxter (RS2). (PS2) Silvin Hill (PS2) REPORTAGES: FCTS 2001 Révelations sur la Xbox. le Nintendo Space World 2001 ZOOMS: Shenmiue II (DC), Devil May Gry (RS2). Parappa The Rapper 2 (PS2). TESTS: FC 2001 (PS2), Alone in the Dark 4 (PS2). Le Monde des Bleus 2002 (PS2). Spider Man 2 (PS2).



CADEAU: La solution complète de Resident Eyil Code . Veronica X. ÉVÉNEMENTS : high in 200 (Gaine Cube)

Legacy of Kain Soul Reaver 2 (PSZ).

ZOOMS: Ico (PSZ), Luigi Mansion (Game Cabe).

Wave Race Blue Storin: (Game Cabe). Mark of the Wolves (DC), Capcom VS SNK Z (DC, PSZ).

TESTS: Pro Evolution Soccer (PSZ), Silent Hill 2 (PSZ), La Legende de Zelda Oracle of Ages/Seasons (GBC). FIRA 2002 (PSZ).

Splashdown (PSZ): Time Crists Z (PSZ).

Crash Bandicoot 4 (PSZ): Tony Hawkis (PSS).

NDEAU: Laide de jeu Tony, Hawiks 3. [PS2].

(ANT-PREMIÈRE: Mirai a ai and 1/PS2.

EVÊNEMENTS: Mirai a ai and 1/PS2.

Tekken 4 (PS2), Medal of Honor.

(Frontine [PS2].

(PORTAGES: Le Tokyo Game Show 2001.

Je X-01 (salon dédié a la Xbox).

ZOOMS: Rikmin (GameCube).

Shin Sangoku Musô Z (PS2).

Dragon Warrior VII. (PSone).

TESTS: Devil May. Gry (PS2). GTA III (PS2). TESTS: Dewl May, Cry (PS2), GTA III (PS2) Baldur's Gate (PS2), Jakand Daxter (PS2) Virtua Tennis 2 (DC), Shenmue II (DC)



CADEAU: La solution compl de Silent Hill 2 (52)

AVANT-PREMIÈRE: Wreckiess (Xbox)

EXCLUSIF: Colin McRae Rally 3:0 (782) Xbox)

EVÉNEMENTS: Métal Gear Solid 2 (882) Jelancements US de la Xbox REPORTAGES: Medal of Honor Frontline ZOOMS : Star Wars Roque Leader (GC)

**TESTS**: Dropship (PSEVII Twin (PS2), Rez (DC

ARCADE: Soul Calibur II,



m'116



CADEAU : La solution y amplicu

Warioland 4 (GBA

CADEAU: La solution & criphen de Jak and Daxter (PSZ). EXCLUSIF: Wreckless (Xbox), Mairce (Xbox, PSZ). Fellowship of the Ring (Xbox). EVENEMENT: hig (PSZ). REPORTAGE: Turok Evolution (PSZ), GC, Xbox). ZOOMS: Super Matio Advance 2 (GBA), Gran. Turismo Concept (PSZ); Sonic Adventure 2 Battle (GC) Solitic Advance (GBA), Winning Eleven 5 (PSZ). Zero (PSZ), Final Fantasy X (PSZ), Silent Hill 2 (Xbox). TESTS: Metal Gear, Solid 2, Sons of Liberty (PSZ). Houldhurter (PSZ). Ace Combined (PSZ).

CADEAU : 1 - 1 11 prin promplète on Headhunter (DC PS2) AVANT-PREMIÈRE : Moto Ch (Xbox). yrie (Xbox) **DOSSIER**: La Xbox

DOSSIER: La Xbox.

ENEMENTS: Milia 2002, Mirtua Fighter 4 (PS2),

siohazard (GC), The Thing (PS2, Xbox), Rallisport

Enallenge (Xbox), Conmandos 2 (PS2, Xbox),

REPORTAGES: Actaim, V. Rally 3 (PS2),

TO Overdrive (PS2), Xbox),

ZOOMS: Magical Vacation (GBA),

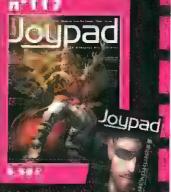
Grandia Xtreme (PS2),

TESTS: Halo Combat Evolved (Xbox),

Amped Freestyle Snowboarding (Xbox),

Ico (PS2), L'Odyssée de Munich (Xbox),

No One Lives Foréver (PS2), Final Fantasy VI
(PSone), Herdy Gerdy (PS2), Kessen II (PS2)



LES ANCIENS NUMEROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS ÁPRÈS LES AUTRES

#### COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

· Je commande le(s) numéro(s) (cochez la case correspondant au numéro souhaité)

69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117

À 5,50€ le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .....€

#### RANGEZ VOS MAGAZINES

... reliure(s) à 10€ l'unité. Soit un total de .....

#### MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Code Postal L L L L L

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

#### Le magazine de l'actualité DVD -> un film complet



En vente chez votre marchand de iournaux

# les sories du mois passées au crible

Si le line-up de lancement de la GameCube se révèle nettement moins spectaculaire que celui de la Xbox (Luigi, mignon mais bof, Super Smash Bros, mouais faut aimer), il y a quand même de quoi se faire plaisir impossible en effet de passer à côté d'un titre comme Star Wars Rogue Leader Wave Race, quant à lui, procure également des sensations vraiment trippantes, pour peu que l'on aime le genre. Maintenant, il est vrai qu'on attend un peu plus de Nintendo Ces premières productions, techniquement très soignées, ont toutefois le mérite de donner un petit apercu du potentiel de la bécane. Nous, on a confiance. Malgré cette forte présence de la GC en officiel, la PlayStation 2 ne passe pa inapercue, notamment grâce au fantastique Deus Ex et à Virtua Fighter 4. Finissons par un petit coup de gueule : on doit en effet subir une deuxième vague de portages sans saveur (cf. la tonne de zappings !). À terme, ce genre de politique pourrait aboutir à une uniformisation de l'offre et par conséquent à un nivellement de la qualite vers le bas. Gageons que certains édi-teurs soutiendront à l'avenir un coritale en m tivita An

NOTA BENE Il est important de savoir que TOUS les tests GameCube officiels (a part Burnout) ont été effectués sur des versions américaines. Nintendo n'ayant pas été capable de nous fournir une Debug Kit PAL, aucun éditeur n'a été en mesure de nous envoyer de version bêta européenne. Espérons que ce problème « d'intendance » soit réparé dans les semaines qui viennent. Merci de votre compréhension.

| Bloody Roar Primal Fury (GameCube) | 128          |  |
|------------------------------------|--------------|--|
| Crash Bandicoot :                  | THE STATE OF |  |
| La Revanche de Cortex (Xbox)       | 138          |  |
| Deus Ex (PlayStation 2)            | 134          |  |
| Legacy of Kain : Blood Omen 2      | 2.72.78      |  |
| [PlayStation 2/Xbox]               | 136          |  |
| Luigi's Mansion (GameCube)         | 126          |  |
| Star Wars Rogue Leader :           |              |  |
| Rogue Squadron II (GameCube)       | 122          |  |
| Super Smash Bros. Melee (GameCube) | 130          |  |
| Virtua Fighter 4 (PlayStation 2)   | 132          |  |
| Wave Race Blue Storm (GameCube)    | 124          |  |



# TOD FÉIAE

Certains la pensaient en retrait, juste capable de « rééditer » les carences de la Nintendo 64...

Aujourd'hui, la GameCube arrive officiellement en France (le 3 mai) et en profite pour se réveiller méchamment. Entre le phénoménal biohazard, l'exceptionnel Star Wars Rogue Squadron, et en attendant Mario Sunshine ou Zelda, les annonces pleuvent. Sega mise dessus, Square se rapproche, et même Kojima aurait décidé de développer son prochain titre (Eclipse) pour la 128 bits de Nintendo! L'E3 devrait apporter de nouveaux éclairages sur notre petit monde en effervescence. Microsoft et Sony devraient aussi présenter des titres à faire rugir de plaisir leurs aficionados. Au sens propre comme au figuré, 2002 risque d'être une année guerrière. D'ailleurs, ça me rappelle quelques souvenirs de survie...

## La notalion )— ( des tests

### La rédac en folie!

Angel

La prof de français de 3°2 était une tortionnaire sadique. Aucun élève n'osait interrompre ses

cours. Est arrivé un jour où mon ventre abritait des aliens en phase de mutation. La douleur était si intense que j'ai réuni mes dernières forces pour lever le bras et demander à sortir. J'ai foncé aux toilettes, mais un peu tard...



Un jeu tout juste moyen, sans plus. ➤ 🗓

Pour moi, la survie passe nécessairement par 6 heures de télévision par jour. Si j'ai pas ma dose,

Tout juste bon à caler une table. 🗩 🕕

Évitez-le à tout prix, c'est un ordre!

De très grosses lacunes. Urgl ! >

Une minute de plaisir. Et encore!

Pourrait vraiment mieux faire.

je pète un... câble. Ça devient problématique puisque je ne peux même plus m'endormir sans mon shoot hertzien. Cela dit, j'assume, c'est trop bien de se coucher à 4h du mat' après une soirée à mater des séries télé. Tant pis pour le BMX et les gonzesses. Pour moi, c'est ca la vie!



À acheter éventuellement, si on aime le genre.

Un bon jeu à de nombreux égards.

Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.

Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.

Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

Il y a environ 15 ans, à la fin d'une soirée, deux truands cagoulés sont entrés revolver et fusil au

poing. En essayant de protéger la copine de mon frère, je me suis retrouvé avec un fusil de chasse sur le bide. Fini de jouer les Rambo. Je pense avoir survécu à quelque chose qui aurait pu mal tourner. Argh...

Mister Brown



T.S.R.

La survie, faut la vivre. Genre stage commando en Guyane pour RaHaN, périple en Laponie pour Elwood, vacances avec Willow et Julo pour Karine, achat d'un scooter pour Kendy, vie à la rédaction pour Angel... La

survie à toutes les sauces, sauf l'hémoglobine. Et malgré ça, ils sont tous toujours là. De yrais durs.



(Trazom)

Des survies, j'en ai des dizaines à mon actif.
Coursé par un berger allemand dans un garage, poursuivi par un mec avec un flingue au bout des doigts, la peur au ventre lors d'opérations punitives (vol au

Prisunic, destruction massive d'une cantine, etc.). Put..., la vache, j'en ai fait des conneries!



( Gollum

J'ai découvert la survie à 6 ans, lorsque j'ai eu le maiheur de faire tomber ma gtace près d'une grille d'égout. En me penchant pour la récupérer, ma jambe s'est enfoncée et s'est bloquée dans la grille. Les pompiers

ent dû tout
dessouder
autour de
moi. J'ai trop
flippé que
des rats
pourris me
bouffent les
pieds !



Willow

La survie, c'est fuir les chiens de vagabonds qui me coursent en skate, réussir à poper suffisamment haut pour sauter tous les trottoirs de mon quartier sans me faire écrabouiller par une voiture,

ou éviter de coîncer le truck arrière dans un caniveau. Raaah, chuis trop vieux pour ces conneries...



Chris

Inutile de regarder des films d'horreur hard pour connaître le grand frisson. L'angoisse profonde, la vraie, celle qui dure, c'est tout simplement la vie. Impossible, en effet, de savoir de quoi demain

sera fait.
Nourriture,
retraite,
travail...
Voilà, quoi
qu'on en
dise, ce qui
est vraiment
flippant.



lesses and the land to the lands

Jourge Asino History

1.31615 Rollington

State of the State of the second

and the State of t

#### LES JEUX DU MOIS

#### Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



niohazard (GC)



Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II (GC)



Virtua Fighter 4 (PS2)



Tekken 4 (PS2)

(toutes machines et versions confondues)

|            | (1000000 Contonaucs)            |        |         |       |
|------------|---------------------------------|--------|---------|-------|
| 1.         | Metal Gear Solid 2 (PS2)        | 50 pts | 4       | +     |
| 2.         | 1CO (PS2)                       | 22 pts | +.5     | 1     |
| 3.         | biohazard (GC)                  | 18 pts | Nouveau |       |
| 4.         | GTA III (PS2)                   | 16 pts | +1      | 1     |
| <i>5</i> . | Silent Hill 2 (PS2)             | 13 pts | =       |       |
| 6          | Halo (Xbox)                     | 12 pts | 1       | +     |
| 7.         | Tekken 4 (PS2)                  | 9 pts  | Nouveau |       |
| 8.         | Star Wars Rogue Leader (GC)     | 7 pts  | +2      | 1     |
| 1          | Pro Evolution Soccer (PS2)      | 7 pts  | -5      | +     |
| 9.         | Virtua Fighter 4 (PS2)          | 5 pts  | Nouveau |       |
|            | Super Robot Taisen Impact (PS2) | 5 pts  | Nouveau |       |
|            | Virtua Tennis 2 (DC)            | 5 pts  | -5      | +     |
| 10.        | Shining Soul (GBA)              | 4 pts  | Nouveau | N     |
|            | FILA Decathion (GBA)            | 4 pts  | Nouveau | 10000 |
| h-1        | Deus Ex (PS2)                   | 4 pts  | Nouveau |       |
|            |                                 |        |         |       |

#### ON EN RÊVE DÉJÀ

biohazard 0 (GC) et Mario Sunshine (GC) Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Tenchu 3 (PS2) Tenchu 3 (PS2) et Sulkoden III (PS2) Willow>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Sulkoden III (PS2)
Echelon (PS2, Xbox) et Tomb Raider Angel of Darkness (PS2)
Castlevanla Harmony of Dissonance (GBA) et Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)
Street Fighter Alpha 3 (GBA) et SOCOM (PS2)
Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Mickey Mouse (GC)
Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Zelda (GC)
Project Ego (Xbox) et Perfect Dark Zero (GC)
Shenmue III (Xbox ?) et Tenchu 3 (PS2)
Zelda (GC) et Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox)
Zelda (GC) et Zettai Zetsumel Toshi (PS2)
Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Tenchu 3 (PS2) Elwood >>>>>>>>>>> Greg >>>>> T.S.R. >>>>>>>>>>>>>> Trazom RaHaN Julo >> Angel Karine

#### JOYPAD MÉGASI

Tout comme la Xbox. le lancement de la GameCube s'accompagne de quelques perles. Ainsi, Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II et Wave Race Blue Storm déchirent tout. La grande classe, surtout que Resident Evil (biohazard) intégrera bientôt un Mégastar en officiel. De son côté, la PS2 continue sur sa lancée avec les excellents Deus Ex et Virtua Fighter 4. Seule la Xbox reste bien silencieuse ce mois-ci...



#### ( Elwood

Cette année, je suis spécialisé malgré moi is la survie par grand froid. istance au climat polaire en onie, résistance aux grinds és en snowboard, résistance au d et au vent canadien... Bref,

Mister Brown >>>>>>>>

ment l'été r tester la vie aux ps de eil en ition izontale!



#### Kendy

Le problème, c'est qu'à chaque fois qu'il y a eu un incident, je n'ai jamais eu de réflexes de survie. De mes dents de devant cassées par ma sœur au teckel qui m'a méchament mordu la lèvre, ma seule réaction a été de

rester figé! Un jour, je vais vraiment crever. Mais bon, c'est démarches tout ça...



#### RaHaN

J'ai iamais eu à survivre. Dès l'âge de 3 ans, j'avais des gardes du corps qui mourraient à ma place face aux dangers de la vie. Je me suis fait construire un souterrain de chez moi à Joy, en environnement

stérilisé, avec un tapis roulant pour éviter tout risque. Bref, je n'ai iamais rien à craindre... à part Traz.



#### Greg

« Même dans le règne animal où le fort mange le faible, nul ne tue par plaisir. Les seuls à le faire sont ceux dont l'esprit a choisi les ténèbres. Mais cela, les dieux ne le pardonnent pas ! La divine colère

appelée le tonnerre. Un coup de poing casse 'univers. มก coup de pied comme l'éclair! » Amen...

#### Julo

Pour Julo, la vie est un combat. Chaque jour, if doit résister aux attaques de milliards de microbes propageant des maladies rares comme l'Ebola, la diarrhée hémorragique, la variole, etc. Sa

seule chance de survie ? Augmenter ses défenses immunitaires grâce à des suppositoires! Et il y prend goût...



JUNAZANO (GU

ity, supit induct laistin near



# Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II

Rogue Leader, c'est un peu l'ambassadeur de la GameCube (avec biohazard). Une sorte de démo technologique qui, à l'inverse du Wreckless de la Xbox, n a pas oublié d'être un jeu, un vrai ! Préparez-vous à recevoir une grosse claque dans la gueule et a tripper comme des fous l

une ou deux exceptions près, au cours de ces dernières années, LucasArts nous a plutôt donné une vision bassement mercantile de cette fabuleuse licence qu'est Star Wars. Pourquoi se torturer le bulbe, ça se vend de toute façon. Les pigeons sont là pour sortir leurs biffetons, aveuglés par leur fanatisme Eh ouais, ne sous-estimez jamais le côté obscur du marketing, jamais ! Enfin, si je m'emporte un peu contre l'establishment made in Lucas, c'est juste pour souligner que ça fait des lustres que les joueurs attendent un jeu vidéo digne de cet univers fabuleux, plus simplement un titre qui nous fasse revivre avec intensité les plus grandes batailles spatiales de la Guerre des Étoiles I

#### Immersion garantie

C'est désormais chose faite, le rêve est devenu réalité, grâce au fantastique savoir-faire du studio Factor 5, à qui LucasArts devrait, à l'avenir, confier le développement de toutes ses productions dédiées à la saga (ben ouais, les derniers jeux Episode 2



Bespin et sa débauche de polygones.

donnent franchement envie de cracher sur son écran !]. Car si visuellement il y a encore un petit cap à franchir avant d'atteindre totalement le rendu des films, il faut reconnaître que Rogue Leader s'en rapproche furieusement. N'en déplaise à certains rabat-joie dont je tarrai le nom, la claque graphique est bel et bien au rendez-vous, et ce dès les premières minutes de ieu. Impossible en effet d'imaginer une telle débauche graphique sur PlayStation 2. Pour commencer, les vaisseaux affichent un nombre incroyable de polygones et bénéficient de textures hyper-détaillées. Un tel degré de finition, ça force l'admiration. Et contrairement à des titres comme Ace Combat 4, tout est à l'échelle, les amis ! En ce qui concerne les environnements des missions, même constat : la modélisation des décors tue la gueule. Il suffit de voler au ras des pâquerettes en vue cockpit au-dessus de l'Étoile Noire, de la surface polaire de Hoth admirablement bump-mappée, ou encore de frôler les flots agités de Kothlis, pour prendre conscience de l'énorme potentiel technologique de la GameCube. D'autre part, pour la première fois dans



Certaines missions souffrent de ralentissements Ça reste toutefois supportable.

un jeu de ce type, les fonds stellaires ne ressem-

blent pas à une immense toile noire mouchetée de

petits points blancs ridicules (cf. Jedi Starfighter !).

On a droit à des nébuleuses volumétriques, à des

planètes multi-texturées ou encore à des débris de

vaisseaux gigantesques à travers lesquels on peut

fiche technique

Iditeur Developpeur Genra More de joueurs Niveaux de difficulté Difficulté Gontinues Nore de niveaux Spécial Existe sur

Nintendo Factor 5 Combat spatial

Aucun Difficile Sauvegardes 10 + 5 cachés Ca tue la cabeza ! Rien d'autre

passer! Mais ce n'est pas tout! À cette débauche de polygones s'ajoutent des effets spéciaux et une gestion des lumières en temps réel vraiment impressionnants. Les déflagrations illuminent les structures, les lasers des croiseurs fusent dans toutes les directions, les vaisseaux explosent de plusieurs façons différentes en projetant des débris... pas de problème, on est à fond dedans, d'autant que ces échauffourées galactiques vous opposent la plupart du temps à des nuées de chasseurs, plus d'une vingtaine parfois simultanément dans certaines missions. Et je ne vous parle même pas de la qualité des bruitages ! Qu'il s'agisse des voix de vos ailiers, du vrombissement, métallique si caractéristique des Tie ou des musiques dynamiques qui changent en fonction des situations, rien n'a été négligé! Comment ne pas tripper dans de telles conditions ?



#### Top Gun

Vous l'aurez compris, cette réalisation

hors normes fait partie intégrante du gameplay (au même titre que les cinématiques de Metal Gear que certains ont trouvé très chiantes, mais là je m'égare). Toutefois, il faut admettre qu'en termes de jouabilité, Rogue Leader n'offre rien de foncièrement novateur en dehors d'un système de communication avec les ailiers (cf. encart). Globalement, on reste en effet très proche du feeling du Rogue Squadron de la N64, Certaines missions comme l'attaque des AT-AT sont même de simples remakes ! Certes, il s'agit d'un shoot bien basique. Cependant, foi de joueur. on a rarement vu un soft retranscrire de manière aussi efficace et avec autant d'intensité l'aspect « dogfight » d'un combat aérien. Pas question de shooter mollement de loin avec des missiles téléguidés de minuscules points situés à l'horizon. Là. il faut aller au contact et batailler comme un diable pour se placer dans les six heures des chasseurs de l'Empire qui n'arrêtent pas de casser leurs trajectoires afin d'éviter les salves de vos canons laser En dépit de ce manque flagrant de nouveautés, la mayonnaise prend à 100 %.

#### Mais encore ?

De plus, Rogue Leader cache bien son jeu. Si la licence Star Wars évoque plutôt des productions destinées au grand public, le titre de Factor 5 se révèle être un vrai titre de core-gamer velu. Pas d'astuces, ni de codes : pour dénicher la totalité des Tech upgrades qui améliorent les caractéristiques de vos vaisseaux, accéder aux missions bonus [cinq au total, dont une à bord de l'advanced Tie Fighter de Vador!] et délocker les vaisseaux cachés, bref

#### Wingmen, attack my target !

Crise sur le gafeau. Reque Leader propose une maniabilité aux pauts aignops. Les controlles sont à la fais simples et complets. Les touches en R permettent tout d'abord de gerer de manière analogique. Laccière ton et la déceleration en maintenant ess deux touches enfoncées vous pourrez également, effectuer des virages plus adicaux pour vous réparasser des Tie collants sinon vous disposez d'un boest et d'un treinage puissant en activant une pression maximale. Les plus doues n'hestteront pas à se servir de la touche z pour effectuer des tonneaux. Le vaisseau se dirige évidemment via le stick analogique qui soit dit en passant, est d'une précision redoutable. La craix directionnelle quant a elle permet de dantier quatre types d'ordres aux altiers netoure nemission attaquer les unités au soi, prendre en chasse les appareils ennemis, et retraite. Vous pourrez également demander à votre unité R2 de réparer les donvirages si vous pilotez le X-wing ou le Y-wing. De qui aurait pu être un simple pad-

get s'avère au final un venitable element tactique. Bien utilisés, ces ordres permettent vraiment de faire rapidement la différence une autre sonne idectionague des diasseurs parviegnent à se placer dans vos six heures la vue hascule automatiquement en mode « chase » montrent vos poursuivants, pratique pour eviter les tirs et vite se degager. Un gameplay pien pense, en definitive.

Vaus
pouvez repérer
vos cibles plus
facilement
grâce à
l'ordinateur de
bord. lci, une
cinquantaire
de Tie foncent
sur vous!

Du dogfight

au passage la

qualité des

pur et dur Notez

textures et de la

modélisation des

#### Notes

#### Tashnigua

Du bump-mapping, du brouillard volumétrique, des nuées de Tie , mais aussi quelques ralentissements

#### Estitatiqua Cest juste magnifique Tout est

C'est juste magnifique Tout est super détaillé, que ce soit les chasseurs, les structures ou les environnements.

#### 16 Animation

Le moteur de jeu gêre un nambre incroyable de trucs, d'où un framerate pas toujours optimal

#### Wamiabilité

Des contrôles simples et efficaces. Vos chasseurs répondent au doigt et à l'œil

#### BUIS SUIS

Vos ailiers n'arrêtent pas de tchatcher et les bruitages déchirent. Faites claquer les watts les keums l

#### eiv ek eéteu

Un shoot basique, certes mais très difficile dès qu'il s'agit d'obtenir une mèdaille d'argent ou d'or

#### PHIS

La réalisation, l'ambiance Un gameplay classique mais efficace. Des missions variées.



#### EILLOUL

Le radar pas super lisible Quelques ralentissements ! Le manque d'originalite



שלעונו

#### Plus loin...

N'oubliez pas de refaire les missions en modifiant l'horloge interne de la GameCube. Sur Tatooine par exemple, vous pourrez jouer de nuit, au crépuscule, de jour et à l'aube. Parfois, les missions se déroulent même de façon complètement différente et vous permettront d'accèder à quelques bonus cachés. À vous d'expérimenter!

#### el **noitstysbs** ent **Star Wars** EteVinu'l ! esnerègee einot ek **álob-us**

pour plier cette petite bombe ludique dans tous les sens, il va falloir vous accrocher, transpirer des doigts et des pieds, jouer comme un dieu quai ! Pour finir en beauté, sachez que les 15 missions sont vraiment super variées, font parfois preuve d'originalité et bénéficient toutes d'une excellente mise en scène qui accentue un peu plus le sentiment d'immersion du joueur. Mmm, des défauts peut-être ? Our, un frame-rate pas toujours optimal notamment sur Kothlis ; heureusement, la jouabilitié n'en souffre pas. Sinon, le radar aurait mérité d'être un poil plus lisible. Bon, inutile de tergiverser plus longtemps, il se fait tard (21h30), j'ai les yeux qui piquent et mes paupières sont lourdes ; si vous ne devez acheter qu'un seul jeu au moment de la sortie de la GameCube, c'est incontestablement celurci. Et là,

Willow



#### L'avis de Willow

J'er cones, a version emerceme en novembre demier et jy joue er core i voie qui si dit long sur les qualités de ce snoot classique mais super efficace. Si vous êtels fan de l'univers de George Lucas, foncez, vous ne le regretterez pas us usul instant La meilleure adaptation de Star Wars sur console !

#### L'avis de Julo

Dépuis le Zoom Import, mon aus sur Rogue Leauer n'a pas changa, ce shoot a peau être plutôt classique et très proche du premier Rogue Squadron, il n'en demeure pas moins immersif, super bien réalisé et incroyablement trippant. Nous avons là LE jeu du lancement, à mon avis.



Depuis le mois de novembre dernier avec sa version import (Joypad nº 113). Wave Race Blue Storm n'a pas pris une ride! Progresser dans les différents championnats de cette mouture officielle fut une nouvelle fois très fun, merci.

our ceux qui auraient loupé le coche, je vous rappelle qu'il s'agit là de la

suite officielle d'un fameux jeu de jet-ski sur Nintendo 64. Le principe n'a pas bougé, tandis que chaque élément a été poussé un peu plus loin pour approfondir l'expérience... Et croyez-moi, c'est encore une belle réussite! Il y a maintenant quelques années, sur la 64 bits de Nintendo, la prouesse technique de Wave Race premier du nom fut de recréer fidè-

lement l'apparence, la densité et les mouvements de l'eau, dans un jeu de jet-ski franchement fun. Avec ce nouvel épisode, sous-titré « Blue Storm », on peut donc dire que l'exploit a été réitéré : comparé à un certain Splashdown sur PlayStation 2, WRBS offre au joueur un gameplay nerveux, subtil, et des sensations carrément grisantes!



Le fond du jeu n'a donc quasiment pas changé : on retrouve les modes classiques (Championship pour se mesurer à 7 autres concurrents, Time Attack pour éclater les temps, Stunt Mode pour les tricks, Multiplayer pour la convivialité), tandis que le système de jeu a juste un peu évolué. Ainsi, en ce qui concerne les commandes, sachez qu'il est désormais possible d'appuyer plus ou moins les virages, en penchant le corps du rider grâce aux touches analogiques





de la tranche, mais aussi de déclencher un turbo avec Z, ce qui a pour effet de vider complètement la jauge de performance. La gestion de cette dernière représente d'ailleurs un élément stratégique important, lorsqu'il s'agit

de battre les meilleurs temps ou de remporter le dernier championnat. Vous comprendrez bien vite qu'elle augmente d'un cran à chaque bon passage de bouée, améliorant la vitesse de votre jetski. Il sera ainsi intéressant de trouver les meilleurs spots pour déclencher le turbo en coupant comme un porc, tout en passant assez de bouées pour ne pas perdre le régime. Mais l'élément le plus tripant reste bien évidemment la gestion de l'eau, qui donne toute sa dimension au gameplay et offre des sensations de pilotage vraiment grisantes. Selon les circuits tout d'abord, vous rencontrerez des difficultés différentes : sur le lac, l'eau est plate mais les rochers sortent de l'eau ; en bord de mer, les espaces sont plus larges mais les creux entre les vagues vous ballottent; au port, les passages sont étroits et les vagues vous déportent contre les coques des bateaux... Et toutes ces conditions peuvent varier du tout au tout, selon la météo.

#### Merci Evelyne

Chaque course peut en effet être pratiquée sous 5 conditions différentes : soleil, soleil/nuages, nuages/pluie, pluie et orage. Ces dernières influent réellement sur la représentation graphique, mais aussi et surtout sur la visibilité, la violence des vagues, le niveau de l'eau, et donc sur le pilotage !





#### fiche technique

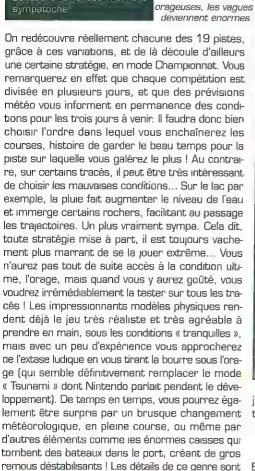
Editeur Nintendo Jeveloppeur Genre Nore de joueurs Miyeaux de difficulté Difficulté Existe sur

Nintendo Software Technology Course de jet-skis 184

Moyenne Sauvegardes

l'eau tue ! Rien d'autre

# Frank l'erron des options appuyez sur X \* Z + Start pour faire apparaître le menu « Password ». Ce dernier servira à entrer de petites astuces bien sur et surtout des codes pour participer à des challenges spéciaux. En les reussissant, vous obtiendrez un nouveau code a antrer sur le site officie; pour parriciper à un classement des meilleurs joueurs et pagner dus conçours. Une dée vraiment sympatoche.





nombreux et forcent l'immersion, qui devient presque

➤ Dans le mode Stunt, vous devrez gonfler votre score en faisant des tricks

#### Ranking sur le Net



On compose le password du propriée un bon score роче châllenge. ecupérer un code:

En conditions -





jouissive grâce à l'angle de caméra le plus rapproché (avec le rider en transparence), lorsque des gouttelettes d'eau s'écrasent sur l'écran!

#### Un super trip

En deux mots, la véritable force de WRBS réside avant tout dans les sensations extrêmes qu'il procure au joueur. Le gameplay est parfaitement réglé, les modèles physiques sont impressionnants, les situations variées... On s'éclate tellement sur chaque course qu'on en oublierait presque les petits défauts du jeu, que je suis bien obligé de signaler finalement ! On commence avec un problème assez énervant : le jet-ski se retrouve assez souvent bloqué par un élément du décor, vous obligeant à lutter laborieusement pendant quelques précieuses secondes avant de vous en sortir. On note également quelques très rares ralentissements, mais pas de quoi polémiquer pendant des heures... le plus frustrant restant le problème de la durée de vie. La jouabilité est vraiment subtile, la marge de progression énorme, et lorsque vous aurez le sentiment de vraiment maîtriser le jetski, les challenges manqueront vraiment. Trois championnats en tout et pour tout, c'est vraiment pas énorme ! À vous de voir maintenant si vous comptez passer pour autant à côté d'un jeu de course tout simplement excellent, l'un des plus jouissifs auxquels j'ai pu m'essayer, personnellement. Un excellent titre pour le lancement de la GameCube en France!

Notes





Les environnements sont jolis, très variés et fourmillent de détails immersifs

tres bien rendus.

#### **ลมามะชาวก**

De petits ralentissements sur certaines portions de circuit, sinon c'est du taut bon



#### ฟรมาโรเอโปโร้ฐ์ Gameplay subtil et sensations

grisantes Quelques problèmes de blocage du jet-ski sur le décor



#### Suns

Une excellente ambience sonore mais des musiques souvent très moyennes

#### On fait

#### DUIS de VIS On fait malheureusement essez

On fait malheureusement assez vite le tour du jeu Mais les sensations sont tellement bannes l



#### ورا الراب

Les sensations de pilotage incrayables. La gestion des vagues.



#### Moins

La durée de vie assez limitée. Les blocages énervants dans le décor



idote d'intérêt

#### Plus loin...

D'après I am Grégu qui a toujours piein de petites anecdotes sur les jeux, le développement du premier Wave Race serat part d'un sorte de caprice de la part de Shigeru Miyamoto. Le père de Mario voulait en effet prouver au monde la puissance de la N64 en donnant naissance à un jeu base sur l'eau I faut en effet savoir que la modélisation en 3D de l'élément liquide représente un exercice très, cas d'élic a l'eau pour les programmeurs.

#### L'avis de Julo

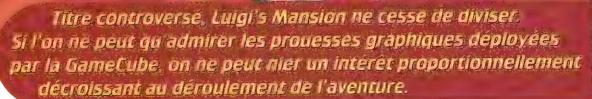
Vôila l'un des jeux de course les plus immersifs du moment. Le gameplay bien rodé, la réalisation impec, la gestion de la flatge, la métée changeante et les tonnes d'autres pêtits détails rendent l'expérience vraiment sotchanie. J'adore ! Dommege qu'il n'y ait pas plus de challenges...

#### L'avis de Willow

Le gros problème de Wave Race, c'est incontestablement sa duree de vie , on feit le tour des modes de jeu beaucoup trop rapidement. C'est vraiment dommage cer tout le reste est vraiment réussi. La physique des jet-skis procure des sensations incroyables et les effets de flotte sont super impressionnants. À voir !



# LUIGI'S Mansion



uisque nous sommes en démocratie, il a bien fallu soumettre Luigi's

Mansion à l'avis de la rédac'. Si certains ont été séduits par l'univers guilleret et ont apprécié l'impressionnante interactivité des décors et la beauté des graphismes, d'autres ont regretté la répétition qui ne manque pas d'opérer lorsqu'on capture les fantômes. La discussion fut animée, les chaises ont volé et j'ai dû m'éclipser pour échapper à ce chaos dont je fus malgré moi l'instigatrice. La version japonaise de Luigi's Mansion est arrivée alors que nous venions juste de découvrir la GameCube. Tout le monde était tombé sous le charme de cet objet, et les premières impressions laissées par Luigi's Mansion furent unanimement positives à quelques exceptions près. Une fois l'effet de surprise dissipé, une question insidieuse pointait le bout de son nez : à part capturer des fantômes, on fait quoi ?



Avant d'être aspiré, chaque fantôme doit être surpris soit avec la torche, soit en bougeant des objets

#### Une démonstration technique

Fatigué de n'être perçu que comme un sous-fifre, Luigi a décidé de prendre son destin en main en volant la vedette à son célèbre frère. Certains gagnent des voitures ou des millions d'euros, Luigi, lui, a gagné une vieille mansarde. Alors qu'il s'apprête à prendre possession de son bien, un étrange professeur, Elvin Gadd, va l'accueillir en chevauchant un aspirateur. Ce dernier lui apprendra non seulement que ce manoir est hanté, mais que Mario a mystérieusement disparu après

avoir arpenté les couloirs de cette même baraque! Armé d'une torche et d'un puissant aspirateur, le Poltergust 3000, Luigi va partir à la recherche de son frère. La capture des fantômes va nécessiter une manipulation coordonnée de nos mains. La



cet exercice au premier abord périlleux. La majorité des revenants se laissent surprendre par l'éclair de votre torche. Il suffit ensuite de déclencher l'aspiration avec le « R » analogique tout en poussant le stick gauche dans le sens opposé afin d'optimiser la puissance d'aspiration. Des rotations rapides du stick droit accéléreront la capture. La plupart des éléments du décor peuvent être bousculés, et les nappes ne manqueront pas d'être englouties par l'aspirateur. Superbe effet,

d'ailleurs. La réalisation est bourrée de détails qui nécessitent une inspection méticuleuse des

manette GC se révèle parfaite pour





 Une fois rodé au mode de capture, rien ne vous empêche d'engloutir deux fantômes en même temps Luigi décoche son aspirateur plus vite que son ombre !



Miveaux de difficulté Difficulté Continues Wore de fantômes Spécial. taiste sui:

Sauvegardes (3 blocs) Une bonne centains

Hien a autre

lieux, afin de découvrir des billets, pièces d'or ou des trous de souris permettant l'accès à des salles secrètes. Luigi doit obtenir une clé en résolvant de petites énigmes ou en capturant des fantômes afin d'ouvrir successivement les différentes pièces du manoir. Certains spectres deviendront de plus en plus difficiles à attraper et demanderont des techniques bien particulières. Ainsi, les « Fantômes Éléments » réagiront au feu, à l'eau et à la glace. Les effets liés à ces éléments sont très réussis, tout comme les sonorités qui les accompagnent, sans oublier une utilisation inattendue de la Game Boy Color ! Les coups de tonnerre sont accompagnés d'éclairs qui illuminent totalement la pièce dans laquelle vous vous trouvez, en ajoutant à chaque objet une ombre très photo-réaliste.

#### Dans l'esprit Mintendo

Luigi's Mansion ne doit pas être envisagé comme un ieu d'action à proprement parler. Il est bien sûr possible de finir le jeu en 6 ou 8 heures en ne s'attelant qu'au principal, en écourtant au maximum les phases d'exploration. Cependant, on ne peut éviter une certaine lassitude. Qu'il s'agisse des fantômes ou des Boss, le mode de capture est similaire. Il faut souvent attraper un objet, pelote de laine, ballon ou spectre réduit en boule, et utiliser ce projectile contre la cible Si cet exercice répété à foison ne vous rebute pas, vous pourrez apprécier le titre dans son intégralité. Chaque pièce visitée peut être inspectée de fond en comble, notamment en utilisant la « Game Boy Horror ». Plus vous progresserez, et plus les fantômes seront présents et facétieux. On peut comparer le gameplay de Luigi's Mansion à celui d'un Resident Evil, avec le côté « je résous une énigme et



# Use prouesses visuelles qui camourismit l'alossements un resultation des environments interaction. Les prouesses visuelles (1000) Technique des environments interaction.



Les recoins du manoir recèlent des pièces, des billets et des lingots 🗨 qu'il sera possible d'échanger pour améliorer l'efficacité de votre

je trouve la clé de la porte ». Sauf que chaque Resident Evil possède un scénario qui complète à merveille le côté répétitif des manœuvres. Il manque à Luigi ce petit quelque chose pour nous captiver. Rien à voir avec le personnage auquel on s'attache vite et que les soupirs rendent encore plus vivant, Luigi peut appeler Mano à volonté et sur différents tons ; plus son niveau de vie est bas, plus sa voix sera chevrotante. Voilà un bon moven de tromper son ennui, en appelant Mario en chœur avec Luigi. Ce dernier fredonne une mélodie entre ses dents et pousse un cri lorsqu'un fantôme l'effraie. Les spectres qui hantent les lieux possèdent également leur propre personnalité, ce qui ajoute un peu plus de vie à l'ensemble. On boucle alors le jeu avec une impression en demi-teinte, pas vraiment satisfait mais pas non plus complètement décu. Luigis Mansion doit être considéré comme un jeu « première génération » sur GameCube. Le sanctionner avec une note faible ne serait pas reconnaître les qualités visuelles et ludiques du jeu. L'intérêt s'essouffle à mesure que l'on progresse d'une pièce à l'autre, sans pour autant sombrer dans une totale apathie. Il lui faudrait une histoire qui tienne la route, avec des rebondissements qui viendraient casser ce rythme soporifique. Pourtant, la machine Nintendo fonctionne à merveille, dans tous les sens du terme, en nous offrant un titre léger, vite consommé. Les autres jeux de la GameCube nous ont montré les prouesses techniques dont elle est capable, il ne reste plus qu'à trouver un titre porteur, un bon killer-app créé de toutes pièces pour rallier la majorité des voix.

#### Karine

#### 5.0.5. Fantômes

lantfenne purticuliersmeint stonicles long metrage, tout comme le sys tème de capture par aspiration Certains fantômes ne se laisseront attraper que si vous possedez le pouvoir correspondant a son élé rateur Chaque pouvoir est mate noltse par une matelle samme





Des environnements interactifs



#### Esthéthha

aux effets d'ombre et de lumière ultra

Chaque pièce du manoir est détaillée avec une belle panoplie

« reaustes » rien a dire



Aucun ralentissement à signaler. Des petits cafouillages lors de chocs avec la torche. Spectres nombreux et véloces

#### Maniablita

Le pad de la GameCuhe s'adante parfaitement aux manieuvres. Son maniement devient une seconde nature.

SULLE

Musiques en retrait mais voix des personneges et sonorités cartoonesques bien présentes. Ambiance « flippante »,

#### Durée de vie

Même si l'on prend le temps d'explorer, on fait vite le tour de la question, en 8 heures maxi



Les environnements interactifs. Une prise en main rapide. Des effets visuels de qualité

#### Mohs

La durée de vie. La répetition des actions Pas de scénario

Note ¿@resuth

#### Plus Ioin...

5. Мана в питенсален С de 3 jeux au Japon la GameCube accueillera le très Samecule accession attenda Super Mario Sunshine, ainsi que Mario

#### 'avis de Kanine

#### L'avis de Julo

viânge se realisation exceptionnelle. Luign's Manaron me preudoup decu, Le jeu les res court, très népétiul et franchement pas passionnent. Qui, l'ambience est reiment rigolote, mais de ne suffit pas à faire de lui un bon en C'est mon ense cest comme ce. Méliez vous de la poudre aux yeux l



mier du nom, a vu le jour en 1998 (fin 97 au Japon). Ce fut instantanément une claque pour beaucoup de monde. Avec ses effets visuels renversants, son gameplay furieux et son concept aussi original qu'inédit (des personnages humains qui se transforment en animaux), le titre d'Eighting et Hudson a fait sensation. C'était d'ailleurs particulièrement surprenant car jusqu'à présent, on connaissait surtout Hudson pour ses Bomberman et on associait vaguement le nom d'Eighting/Raizing à la réalisation de certains shoot them up. Point. Ne proposant, dans le premier épisode, que huit personnages, la série s'est enrichie de nouvelles têtes au fil des épisodes. Mais ca n'a pas vraiment

suffi. L'effet de surprise et de nouveauté passé, l'enthousiasme entourant la série est peu à peu retombé, ceci étant dû en grande partie au fait que Bloody Roar, SHILLA STATE

La baffe du siècle est signée Shina Mazette . <

Il faut bien l'avouer, n'innove guère à chaque nouveau volet. C'est une nouvelle fois le cas avec ce Primal Fury sur GameCube qui reste toutefois inédit et c'est heureux - sur cette console

#### Le même en (un peu)

Bloody Roar Primal Fury fait immédiatement penser à BR3. Et pour cause, on y retrouve les mêmes personnages (on compte cependant deux persos inédits pour la GC), et la jouabilité, les coups possibles, restent en gros identiques. Je dis bien en gros ; que les acharnés qui décomposent le nombre de frames dans une animation ne viennent pas me dire que ce n'est pas vrai, que ce n'est pas pareil, etc. On note des différences, certes, mais on a peu de chances de devenir aveugle en affirmant qu'elles crèvent les yeux... Question réalisation, le jeu se tient, et la comparaison par rapport à la version PS2 se fait certainement en faveur de la GC. Ce n'est pas super flagrant, mais le résultat s'annonce ici très clean. Ca fait d'ailleurs tout drôle de voir ça après les nombreuses années Nintendo 64, particulièrement noires lorsqu'il s'agit de se souvenir des « meilleurs » jeux de combat qui ont vu le jour sur cette machine... Du côté des personnages, on retrouve le bestiaire habituel que les fans de la série connaissent bien. Rappelons rapidement la liste des protagonistes mihommes, mi-bêtes que l'on retrouve dans ce jeu.

Ce Bloody Roar GC n'innove guère, même s'il se révèle toujours aussi plaisant, visuellement parlant



Commencons avec les combattants les plus charismetiques et les plus souvent utilisés que sont Yugo (le loup), Long et ShenLong (tigres tous les deux ; sur le coup, Eighting ne s'est pas foulé). Plus frêles mais tout aussi dangereuses, Alice (le lapin) et Uniko (« half-beast » ; en fait, elle ressemble à un chat) remportent aussi pas mal de suffrages. Tout cela sans publier Jenny (la chauve-spuris), plus sexy que iamais, Shina (le léopard) et Gado (le lion) feront le bonheur des amoureux de félidés. Reste enfin les personnages les plus originaux du jeu, de Bakuryu (la taupe) à Busuzima (le caméléon), en passant par Stun (qui se transforme en insecte, on ne sait pas trop lequel) et Xion (« Unborn », en fait une espèce de super guerrier de métal). Cela nous fait un total de douze personnages, ce qui, ajouté aux quatre combattants cachés du jeu (voir « Plus loin »), nous fait seize protagonistes tous très différents (à deux exceptions près). Exactement le nombre de candidats à la présidentielle... De là à dire que...

#### La finesse est ailleurs

On a souvent dit que Bloody Roar était un jeu dont les qualités premières étaient graphiques. Lorsqu'on s'essaie à ce Primal Fury, c'est effectivement indé-



L'intro propose un dessin animé sympathique, mais pas inoubliable

#### fiche technique

Editeur Développeur Genre, More de joueurs Miveaux de difficulté, Difficulté Continues More de personnages Spécial Existe sur

toiteur Activision
loppeur Eighting
Genre, Combat 3D
joueurs 1 ou 2
ifficulté 8
lifficulté Variable
intinues Infinis
onnages 12 [ + 4 cachés]
Spécial Modes et persos à délocker
iste sur PlayStation 2



Les super-attaques donnent lieu à des effets visuels éblouissants, comme d'habitude

niable. Le jeu est beau, vraiment, et même si les décors se révèlent inégaux (en plus, on n'en compte que 9), la modélisation des personnages et les effets de lumière assez fantastiques pen-

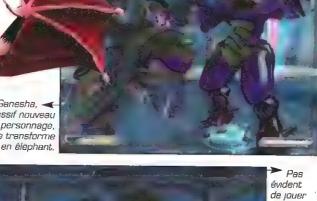
dant les transformations et les superattaques (pas difficiles à sortir, toujours deux quarts de tour vers l'avant ou l'arrière + la touche Beast) rattrapent le tout et en jettent vraiment un max. Le jeu au stick analogique est ici mévitable. La Croix, en effet, se révèle minuscule et peu adaptée au

gameplay d'un jeu de combat. Perso, je n'aime pas du tout la sensation analogique car je trouve ça imprécis, notamment lorsqu'il s'agit de faire des quarts ou des demitours. Mais bon, on s'y fait (et puis surtout on n'a pas le choix). Du côté de la richesse de jeu, nombreux sont ceux qui s'arrêteront à la surface des choses, sans essayer de creuser. Remarquez, il y a ici moins de coups que dans les meilleurs jeux 3D du genre (les chopes sur les côtés sont impossibles, par exemple) et dans le genre bourrin, Bloody Roar se pose là... Je suis le premier à jouer un peu n'importe comment à ce jeu, alors que d'habitude je déteste faire ça dans un jeu de combat. Dans . l'absolu, cette version Primal Fury offre néanmoins pas mal de possibilités tactiques : air recovery, déplacements latéraux circulaires (vraiment efficaces ; quand on les sort au bon moment, votre adversaire tape dans le vide comme un fou en passant à côté de vous, c'est assez marrant), juggles (pas du tout évidentes au niveau du timing avec les air recovery), transformations Beast ou Hyper Beast qui apportent des coups et pouvoirs supplémentaires, etc. Il y a, dans le fond, de vraies possibilités à découvrir pour tout ceux qui s'en donneront la peine. Le truc, c'est que je doute qu'ils soient très nombreux... Les modes de jeu, à l'image du reste, sont classiques et efficaces, sans toutefois jamais verser dans l'exceptionnel: Arcade, Versus, Team Battle, Time Attack, Training... Bref, Bloody Roar GC ne décoit certes pas mais on peut difficilement s'enflammer à son sujet. C'est néanmoins un bon titre que l'on accueille avec plaisir sur la nouvelle console de

nous proposer bien mieux dans le genre, à l'avenir. Chris



Ganesha, massif nouveau personnage. se transforme



du piano avec des bras comme ceux-là...

#### Notes



Une realisation d'ensemble qui tient la route. Mais la GC peut faire mieux



Jolie

esquive

#### Esthetime

Bloody Roar a toujours été un jeu visuellement impressionnant. Cette version ne faillit pas à la règle



#### Animaltion

Fluide et rapide, ce Primal Fury l'est certainement. Reste à voir s'il n'est pas trop brouillon...



#### פֿלונטבוענו

Jeu au stick analogique obligatoire. Pas évident mais on s'y fart.



#### SUUS

Des musiques rythmées mais sans âme, qui servent une ambiance sonore somme toute classique.



#### Durée de vie

Un bon jeu de combat, mais certainement pas le plus riche du genre



#### PHS

Réalisation d'ensemble de qualité Modélisation des persos (humains et beasts) réussie



#### Moins

Désagréable de jouer à la croix Impressionnant mais pas forcément tres profond



力力的 déréjut)



Quatre personnages cachés sont présente dans le jeu. Vous pou vez generalement les délocker en terminant le mode Arcade plusieurs fois de suite (pour Kohryu il ne faut pas perdre de round), Les voicibrièvement

Ganesha Ganesha se personnage puissant, que l'on voit au tout début dans l'intro, se trans forme en éléphant

Cronos : un personnage u en curieux, qui peut se trans former en phénix ou bien en pingouin (!). Un délire car sous cette forme il est tre vulnérable

Uranus : cette johe jeune fille peut se transformer en une énorme chimère (un enime mythologique)

Kohryu : la taupe metallique fait son grand rétour ici. Un personnage très semblable à Bakuryu, évidemment.



Jenny a gagné en tour de poitrine, au fil des épisodes. Le syndrome Dead or Alive...

#### L'avis de Chris

Nintendo qui saura tout de même certainement

Le 1 Bloody Roar des menchement impressionnem. Le 2 east peur mais quere innovent. Quant au 3 il e profité des capacités de la PSE sens pour autant nous convaincre. Avec Prime Fury, on sens encore une fois qu'Eighting de s'est pas vreiment foulé. Mais le jeu reste plaisant, et inédit pour une console Nintendo, alors bon

#### L'avis de Kendy

BA n'a pas évolue d'un poil depuis ses précédentes moutures PSone et PS2 en termes de gameplay. Sur GC, mis à part des graphismes de meilleure qualité, on retrouve une prise en main toujours aussi frénétique. Les amateurs de softs de combats techniques risquent d'être un peu décus. Les fans de la sérié ne découvriront pas de grandes surprises.











# Super Smash Bros. Melee

Nintendo prouve une fois de plus qu'il sait tirer son épingle de la meule de foin en nous offrant un jeu confus en apparence, mais très riche en profondeur. Attention, titre a polémique, Victor !

vec Nintendo, on ne sait jamais vraiment à quoi s'en tenir. Comme le disait Miyamoto dans l'interview qu'il nous avait accordée le mois

dernier : « Grâce à Mario, je roule désormais en Ferrari. » Ah non, pardon... c'était : « Chez Nintendo, nous essayons toujours de " trahir " l'attente des joueurs. » Comme tout le monde l'attendait, il n'y a pas de Mario pour la sortie de la GameCube au Japon, tout comme il n'y en aura pas lors de la sortie française. C'est donc dans le très controversé Super Smash Bros. Melee que le plombier italien fait sa première apparition en version jouable sur la nouvelle console de Nintendo. Adoré au Japon, mal recu par la presse en Europe, SSBM est un jeu qui ne laisse pas indifférent et qui fait naître nombre de polémiques, mais qui s'est pourtant écoulé à plus d'un million d'exemplaires au Japon et aux États-Unis, établissant ainsi un nouveau record compte tenu du jeune âge de la console. Dans son concept, il n'est pas loin des King of Fighters et autres, puisqu'il s'agit tout simplement de réunir les personnages de divers jeux Nintendo dans un grand jeu de

combat. Cependant, il ne fait pas toujours l'unanimité, à commencer par la rédac. Mais finalement, on lui reproche quoi à ce jeu ? C'est vrai que l'univers Nintendo, qui n'est pas réputé pour être rempli d'experts en arts martiaux, rendait la tâche d'un cross-over baston encore plus ardue pour les créateurs ; on se trouve donc face à un titre à des années-lumière de Capcom Vs SNK 2, voire Virtua Fighter 4. Mêlant malice et innovation à outrance, SSBM est déconcertant, surtout si on l'aborde comme un jeu de baston classique. Chaque personnage possède peu de coups, la maniabilité se révèle assez hasardeuse, et généralement, on se retrouve à taper de manière frénétique sans vraiment chercher à comprendre. De plus, l'univers Nintendo a tendance à nous faire croire, à tort, que cette simplicité apparente se justifie par le fait que l'on s'adresse à des enfants. Une erreur bien compréhensible.

tendance à avoir du mal à mettre en pratique contre d'autres humains ce que l'on a peaufiné seul. Le jeu ne s'appréhende pas vraiment comme un soft de « baston » à la manière dont on entend la chose de manière technique. Le K.-O., déjà, n'intervient pas lorsqu'un personnage n'a plus de « vie », mais lorsqu'il se fait éjecter du terrain de jeu. Ensuite, outre ses coups spéciaux, chaque personnage pourra ramasser des armes tombées par hasard sur le terrain. Chacune d'entre elles possède des capacités bien particulières, et bien souvent, elles permettront de prendre l'avantage sur l'adversaire. Comparativement à un jeu comme Street Fighter, Super Smash Bros. Melee n'est pas une « science exacte » et entre la chance d'avoir une bonne arme, de pouvoir se rattraper au dernier moment ou encore de profiter des transformations de la plupart des décors, les possibilités d'avoir un retournement de situation inespéré sont énormes. D'où problème pour les habituels rois de la combo qui sont ici frustrés de ne pas maîtriser tous les éléments de leur pugilat virtuel. Autre grief qu'ont les habitués du jeu de baston envers SSBM, la maniabilité très particulière. Les enchaînements de coups requièrent en effet un timing très spécial, sans compter l'inertie importante de chaque personnage qui demandera

beaucoup d'entraînement pour pouvoir faire des mouvements précis, s'arrêter au bord d'un

combat en 2D

précipice, etc. SSBM trouvera en revanche

beaucoup de supporters chez les joueurs

habituellement rebutés par les jeux de

Faussement vide

Le premier réflexe que l'on a, comme dans tous les autres jeux de baston, c'est de foncer dans les réglages pour se mettre en mode Super Facile, histoire de le terminer une fois, récupérer quelques personnages cachés et s'entraîner ensuite. Malheureusement, si c'est valable pour Tekken 4

(n'est-ce pas Kendy?), cela l'est beaucoup moins pour SSBM. On n'apprend pas vraiment à se battre en jouant à plusieurs. Bien au contraire, on a plutôt



# Fighe technique Talteur Nintendo: Hal Laboratories Action débridée Laboratories Laboratories Sauvegardes (8 blocs) Laboratories Laborat

Wintendo 64 (valet precedent





Un concept très particulier

Au niveau de l'intérêt du jeu, Super Smash Bros.

Melee est vraiment très riche. On pourra certes

être décu par les tactiques assez limitées, mais en

ce qui concerne les secrets à découvrir, il y a ce qu'il faut ! Complètement truffé de personnages, de

niveaux, et de trophées secrets, SSBM est le genre

de titre sur lequel il faudra passer un bon paquet

d'heures avant d'en faire le tour. Voilà pourquoi le

jeu en solo est moins enivrant mais plus accrocheur.

L'ordinateur n'étant pas des plus intelligents, même en mode Hard, on aura souvent l'impression de perdre ou de vaincre par l'opération du hasard. Une

triste constatation qui heureusement sera publiée

avec l'obtention de nouveaux secrets. Sachez par

exemple que Mewtwo est un personnage qui ne sera

disponible qu'après avoir joué 20 heures d'affilée.

ou après avoir fait 800 matchs entre amis. Une

garantie de la durée de vie de ce jeu. Pour les tac-

tiques de combat, le jeu pèche en revanche pas mal

puisque l'on se limitera à découvrir les coups les

plus puissants de chaque personnage, et à les répé-

ter jusqu'à ce que l'adversaire soit défait. Cette efficacité dans la répétition des coups porte une sérieuse atteinte à l'intérêt des combats contre la console, et à la lisibilité des combats entre plusieurs joueurs puisqu'on se retrouve très vite envahi de mouvements et de sons anarchiques qui forment un beau bordel à l'écran. Il ne faudrait cependant pas occulter que l'intérêt de ce titre vient en partie de ce joil bordel. En effet, c'est assez difficile à expliquer, mais ce joyeux foutoir a beau amener un grand sentiment d'injustice lorsque l'on perd sans vraiment comprendre pourquoi, on y revient avec plaisir. Très certainement parce qu'il y a toujours quelque chose à gagner, que l'on soit seul ou à plusieurs. Un jeu inexplicablement passionnant, mais qui ne plaira

Certains décors du jeu sont vraiment magnifiques, d'autres sont affreux. Une inégalité graphique que l'on retrouve aussi dans les personneges, ce qui est assez décevant.



Roy et Marth sont deux personnages issus d'une série, jamas sortie en Occident, de wargames très populaires : Fire Emblem.
Leur dernière aventure sur GBA est testée ce mois-ci dens la rubrique import.

#### Des persos cachés...

Voici quelques astuces pour debloquer centains personnages. Pour obtenir Ganondorf, gagnez la bataille 29 de l'Event mode. Pour obtenir Marth, il faudra avairutilise em sons 1 fois fousilles 14 per sos de base dans les modes VS, Classique et Aventure. Pour obtenir Falco, finissez le mode Mélier contre 100 alternaires Et pour obtenir Picha, gannor la hatault. 37 du l'Event mode.



#### Notes



Rien de vraiment transcendant, même si l'action soutenue ne connaît aucun problème d'affichage

#### 🚺 Esthéthnus

Des niveaux assez inégaux . certains sont rèussis alors que d'autres sont carrement moches



#### Aminarijon

Certains personnages ont des mouvements soignés d'autres plutôt basiques Dommage...



#### ฟรกมีรถ่งไม่รู้ 9

Difficile à prendre en main, les héros seront agréables à manœuvrer une fois la manière de jouer assimilee.



#### פנועכ

Lun des points forts du jeu c est bien de proposer des remixes musicaux des grands hits Nintendo.

#### 10

#### Durée de vie

Récupérer tous les personnages vous demandera déjà au moins 20h Sans parler des trophees..



#### 8/115

Les héros de Nintendo Une richesse incroyable Des parties à 4 endiablées.



#### Moins

Une réalisation inégale L'action est trop confuse, On aime ou on déteste.



ESOLL

#### Plus Ioin...

li e est vendu prus d'un milion d'exemplaires de Smash Bros. Meles aussi bien au Japon qu'aux États-Unis Gageons qu'en Europe, o titre atypique suivra s même vois grand public que dans ces deux pays C'est tout le mal qu'on leur souhaite



La grosse enuveauté de cette version, c'est de pouvoir lancer des Pokéballs. Équivalent des invocations dans Final Fantasy, elles appellent des Pokémon à la rescousse, dont les effets sont parfois inattendus







> Pour obtenir Luigi, il faudra passer ce drapeau avec le même timing que la photo

#### L'avis de Greg

vraiment pas à tout le monde.

Vollà user le germ mi jou que une comme recourse a l'uses de le chroniques. En effec. SSBM est le germe or tran que j'avere, meis que je ne conseillerais pas il touc le mont Clairement destiné il une cen un catégorie de jouvers. Il se révétime comme le misses pour eux, et eux seuls. Attention, jeu polémique :

#### L'avis de Gollum

Cest amusent mais sucent (enrobage (la zir, les bruitages débiles), me plat enormément, autant le jeu à proprement parier me parait supra confus. D'un sucre com pour les pitis, ca doit âtre vraiment sympe car aussi intuitif que festif. La profondeur laisse réveur. À côté de ca, pour les plus de 12 ans, l'intérêt doit vite s'estomper.



n. VF4... Lorsqu'on commence à s'y plonger, on n'a de cesse de s'étonner de sa richesse infinie. Franchement, si je ri'avais pas pu m'essaver aux versions import du jeu avant ce test officiel, je serais passé à côté d'une multitude de choses qui, désormais, me paraissent familières tout en ne cessant pourtant jamais de m'étonner. J'ai déjà parlé dans le détail de VF4 les mois précédents, et ce test fait loi figure de résumé complet. Je vais aborder point par point tous les aspects du jeu, en essayant de ne rien omettre d'important. Première bonne nouvelie : la présence du choix 50/60 Hz apparaît dès qu'on lance le jeu. Bravo ! Mr Sega a une nouvelle fois tout compris et il ne nous accable pas d'une conversion bâclée. J'en ai des larmes de reconnaissance qui coulent le long de mes joues mal rasées. Sniff... En ce qui concerne les menus et les différentes indications visibles à l'écran, des traductions en français sont proposées la plupart du temps, notamment lors du mode Trial, qui regorge de textes. Une fois encore, on ne peut qu'applaudir des deux mains cette volonté évidente de

bien faire. On pardonnera quelques fautes grossières, en particulier le « lancer », qui aurait plutôt dû laisser sa place au mot « projection », évidemment bien plus adapté lorsqu'il s'agit de décrire une action où l'on attrape son adversaire avant de l'envoyer valdinguer plus loin. Mais bon, rien n'est jamais parfait. Tout ça pour dire que VF4 est un jeu soigné, oui, et que la conversion de ce titre d'exception mérite des louanges qui ne vont pas s'arrêter là...

#### Options de rêve

Je le dis et je le répète : VF4 sur PS2 est le jeu de combat le plus complet qui ait jamais vu le jour jusqu'à présent, et ce sur n'importe quelle plate-

forme Je ne parle pas ici de l'aspect jouabilité, certes extrêmement riche, mais que l'on peut comparer à d'autres très bons titres dans le même genre. Je parle de tout ce qui « entoure » le jeu, et en premier lieu du mode





Vous pouvez enregistrer vos matchs et les revoir image par image !

Training, hallucinant. Ce dernier regroupe trois sous-menus indépendants : Command, Free et Trial. « Command » vous invite à découvrir un à un TOUS les coups de vos personnages. Et quand je dis tous, c'est vraiment tous, du coup de poing de base aux projections, en pas-

Hide health ber

débile. Mouarf!

sant par les coups que l'on sort lorsqu'on est de dos, lorsqu'on saute sur place, etc. Rien que ca, c'est génial (mais pas exceptionnel). Le mode Free, lui, vous invite à essayer vos meilleures combos en toute liberté, rien de plus, rien de moins. Le Trial, enfin, vous apprend à jouer à VF4 de A à Z, en explorant toutes les possibilités offertes. Un mode franchement impressionnant, découpé en une bonne vingtaine de leçons très didactiques et très bien foutues : avoir eu l'idée d'intégrer un mode pareil dans le jeu tient tout simplement du génie. Je ne développerai toutefois pas davantage ce sujet car je l'ai déjà fait le mois dernier dans le Zoom import. Une autre option incroyable est le mode A.I. (Intelligence Artificielle), qui vous invite à créer un personnage et à lui apprendre des coups. C'est très curieux et pas vraiment évident à cerner, mais on peut passer sans s'en rendre compte beaucoup de temps à essayer d'entraîner son champion avant de l'envoyer se battre tout seul. On peut même enregistrer certains de ses combats et les revoir pour « coacher » son perso A.I. et lui signaler ce qui allait ou pas. Définitivement original.



Le très sauvage Jeffry profite d'une prise pour mettre ses mains partout

#### fiche technique

faiteur Neveloppeur Genre Nine de joueurs Miyeaux de difficulté Oifficulte Continues More de personnages Spécial Existe sur

Sega
Sega
Combat 30
1 ou 2
5
Variable
Infinis
13
Accessoires à récuperer
Arcade

Améliorer votre personnage et monter en 🔫 grade prend du temps, beaucoup de temps.

nd dan

Pour en finir avec les modes de jeu de VF4, signa-

lons les derniers, plus classiques (Arcade, Versus...),

dont le Kumite, qui se démarque tout de même

assez nettement. Ce mode simule en effet les ren-

contres que vous pourriez faire dans une salle d'ar-

cade, au Japon. Les adversaires se suivent de façon aléatoire et sont reconnaissables par le nom des

joueurs qui les incarnent (vous aussi, vous pouvez

. créer vos propres persos, et vos statistiques res-

tent en mémoire). Vous ferez ainsi la connaissance

de Jumbo Size (Jeffry), de Margarita (Vanessa) ou

bien encore de Speed King (Jacky). Mention spé-

ciale aux pseudos Apple Pai (jeu de mots signifiant « tarte aux pommes ») et 2old2fight (« trop vieux

pour combattre »), qui sont évidemment associés

respectivement à Pai et à Shun Dr. Notez que plus

vous avancez dans le mode Kumite, plus vous déblo-

quez d'accessoires et de vêtements divers pour

votre personnage. Cela devient d'ailleurs un véri-

table jeu dans le jeu, au bout d'un moment. Difficile

de faire la fine bouche lorsqu'on a entre les mains un titre de la trempe de VF4. Certes, tout n'est pas

parfait, et certains esprits chagrins ne manqueront pas de souligner quelques défauts comme l'aliasing

apparent, les personnages pas toujours superbe-

ment modélisés (en particulier au niveau des join-

tures, épaules, coudes, etc.), les enchevêtrements

de polygones, le fait que le jeu soit moins beau qu'en

arcade, ou encore la jouabilité pas toujours top au

paddle. Certes, on peut se concentrer sur ces points

- aucun d'entre eux n'est toutefois rédhibitoire - et

se gâcher méthodiquement le plaisir ; certains font

ca très bien. On peut aussi souligner le fait que

d'autres très bons titres sont prévus sur PS2 -

Tekken 4 et Soul Calibur 2 en tête - et que VF4 sera certainement le moins impressionnant de tous. Moi

je veux bien en discuter et je concède que les titres à venir de Namco devraient être d'excellente qualité Cependant, le n'échangerais mon banil de VF4 contre aucun autre jeu du genre, tout simplement

parce que je connais la série des Virtua, je me sens des affinités avec VF4 et je prends un plaisir extrê-

me à m'essayer à ce jeu. Point, Libre à vous, ensuite, de vous forger votre propre opinion. En tout cas,

personne ne pourra dire que Sega, avec ce VF4 ver-

sion PAL, a bâclé son travail...

Fliftant ayes to perfection,

YF4 impressionne.

Un stylet the first des dieux

pour les fails de la Selle.

Tout nest perfait, certes,
mais dens l'ensemble VF4 impressionne
Du beau travail

Lorsque vous effectuez une projection près d'un mur, vous avez parfois droit à des animations inédites.

1-4594ESTD1 F4444 3E



.............

Dans

le contexte

de VF4, traduire

« throw »

au lieu

par « lancer »

« projection »

ımpardonnable

M'enfin.

est assez

enchevêtrements de polygones sont bien présents dans le ieu.

Sarah 🔫 version VF1. Le premier jeu de la série proposait des araobismes vraiment craignos.



#### <u> ៩១វវាទំវវព្វម</u>

De l'aliasing, une modélisation parfois un peu limite... Sorti de la c'est parfait.

#### #111111111111111111

Les personnages bougent vite et bien. On apprécie à sa juste veleur Toption 50/60 Hz

#### <u>פֿלַלונטנבנונובולוו</u>

VF4 se révele assez jouable au paddle. Mais certains auront à tout prix besoin d'un joystick...

#### SULUE

vloix parfois décevantes (Jacky Lion Wolf...), mais les musiques et l'ambiance sont réussies.

#### BIY eb eerku Faire le tour de VF4 représente

un ventable défi qui prend nécessairement. plusieurs mois, Impressionnent.



Les modes de jeu Les accessoires à récupérer. La richesse d'ensemble du jeu

#### בנתנט *ו*לנ

Aliasing, modélisation pas taujours top Je veux un Arcade Stick!



d'intérêt

#### Plus John ...

Allez, je vais me la jouer Ariez, je vais me la jouer père Kendy et vous dévoiler deux petites astuces sympatoches. La première concerne le fond d'écran des menus, que vous pouvez changer en appuyant sur L1 ou R1, tout simplement, en allant dans les options de jeu. Vous avez également la possibilité de egalement la possibilité de changer l'apparence de vos personnages en leur don-nant le look VF1 (avec des polygones apparents et pas de textures)

monter jusqu'au premier Dan dans le Kumite Ensuite, lorsque vous le sélectionnez en Versus ou Arcade

laissez appuyés Punch et Kick pendant que le match se charge Et le tour est joué !

A Francisco offectuer un lancer

#### Javis de Chris

#### L'avis de Kendy

n. Il not second que la result pos un morou des Virtus Figner de bysdeme de most est crop mescanomique à mon gout et les styles de joutes trop réalistes. De les le realisación est un peu décevante et le nombre de personnages trop restraint est pourquoi le tione s'adresse davantage aux fans de la série qu'aux néophytes.

#### MacPlayStation 2 Aventure / Action-tactique



# Deus Ex: The Conspiracy

En tant que joueur, Deus Ex sur PC était l'un des souvenirs ludiques les plus marquants de l'année 2000, tant il révolutionnait la conception de liberté d'action. Deux ans plus tard, le soft n'a rien perdu de sa précieuse Attention : chef-d'œuvre à l'horizon !

ous incarnez JC Denton, un agent surpuissant

de l'UNATCO, une organisation de mèche avec le gouvernement. Son rôle est d'assurer les intérêts du pouvoir en instance au détriment du citoyen, plongé dans la misère et touché par l'épidémie du virus de l'Ambroisie. Vous luttez contre la NFS, une bande de révolutionnaires persuadés que l'État dissimule un complot de grande envergure visant à contrôler la race humaine. Bref, c'est une enquête mouvementée à base d'infiltrations, de sabotages et de rebondissements du scénario qui vous attend, avec à la clé une pléthore de questions qui ne demandent qu'à obtenir des réponses. En quoi consiste le projet Daedalus ? Qui sont les MIB ? Qui est le leader de la NSF ? D'où venez-vous ? Mystère...

#### Un principe totalement ouvert

Deus Ex se déroule de manière coulée, avec des phases d'action et d'aventure qui s'entrecroisent de façon fort naturelle. Vous bénéficiez d'une totale liberté d'action, que ce soit pendant votre quête d'informations ou durant vos interventions. Vous êtes libre de vous déplacer à tous les endroits et de parler à n'importe quel citoyen de la ville pour glaner



#### fiche technique

Editeur Développeur Hallida Nore de joueurs Niveaux de difficulte Difficults Continues Turned Turnentations Special Existe sur

Fidos Ion Storm Aventure/Action-tactique Difficile Sauvegardes [10 blocs] Compatible souris USB



Contrairement à vous, Gunter est un agent entièrement bionique

des renseignements. En ce qui concerne l'action, il est possible d'opter pour une approche furtive ou une intervention plus musclée. Mais la plupart du temps, il sera nécessaire de jouer en finesse (à la Metal Gear) en s'approchant doucement de vos adversaires et en leur assenant un bon coup de matraque télescopique sur la nuque pour les neutraliser. D'autant plus que les moyens mis à disposition pour varier les stratégies d'assaut s'avèrent colossaux. En effet, le soft vous propose entre autres de fabriquer vos propres pièges en déplacant des fûts (toxiques ou explosifs), de poser des charges contre les murs, pirater des systèmes informatiques pour retourner les tourelles de sécurité contre leurs maîtres, forcer des portes en crochetant les serrures, planquer des cadavres, trafiquer des digicodes, utiliser des grenades EMP pour court-circuiter les sentinelles robotisées, endormir à l'aide de fléchettes anesthésiantes, augmenter les capacités des armes (anti-recul, zoom, laser sight)... de plus, Il existe plusieurs solutions pour résoudre une même énigme ou aborder un complexe farouchement gardé. Ce qui rend le titre plus varié qu'un MGS2 dans son gameplay

#### Une mouture PC repensée

Ce terroriste de la NFS se rend -

à la justice.

Bien évidemment, du fait qu'un PC onéreux bien équipé dispose de plus de puissance qu'une PS2 (restreinte par sa RAM insuffisante), les niveaux ont été redessinés et ré-agencés pour être adaptés au format de la console. Ainsi, des zones inédites ont dû être intégrées pour optimiser les moments de chargement et les rendre plus cohérents. À ce propos, malgré la présence assez fréquente d'accès disque, sachez que la console garde en mémoire la position des cadavres ennemis, ainsi que toutes les actions que vous aurez effectuées auparavant. Ce qui est une bonne nouvelle. Pour ceux qui connaîtraient sur le bout des doigts la version PC, ils seront également surpris de constater que de petites nouveautés ont été ajoutées en ce qui concerne la résolution de certains objectifs. Par exemple, dans le Castle Clinton où vous devez dénicher des barils de vaccins contre le virus de l'Ambroisie, les éléments ne se trouveront plus aux mêmes endroits! Car si dans la forme, Deus Ex connaît de nombreuses modifi-



Cette porte peut être forcée avec un passepartout

Comme dans tout hon soft. d'action-tactique . le snipe des familles !



cations, dans le fond, on retrouvera les objectifs ainsi que toutes les possibilités ahurissantes de la version micro. Quelle classe!

#### Un personnage évolutif

Le point fort du jeu réside dans un système très complet de points d'expérience à gagner, en effectuant des actions précises comme explorer une aire secrète, éradiquer des adversaires ou accomplir un objectif avec succès. Avec ces points, vous êtes libre de constituer votre propre personnage, composé de plusieurs compétences (hacking informatique, maîtrise des armes blanches, maniement des fusils d'assaut, santé, crochetage, nage...] qu'il sera possible d'upgrader continuellement. Sachez par exemple que si vous n'êtes pas assez expérimenté en utilisation des armes longues, en pratique, cela se traduira par un tremblement fort gênant lors de vos séances de « sniping ». Dans le même ordre d'idées, si vous ne disposez pas d'assez de points de compétence en cro-

chetage de serrures, il vous faudra un nombre plus important de passe-partout pour forcer une porte. Autrement, en sus de vos capacités naturelles, vous pourrez également customiser votre corps d'implants nano-technologiques qui augmenteront sensiblement votre puissance (force, course silencieuse, possibilité de voir à travers les murs, création de drones contrôlables, camouflages thermo-optique...) en dénichant des orbes bien dissimulées. Bref. vers la fin de l'aventure, vous devriez devenir un véritable Dieu vivant I

#### Un jeu génial

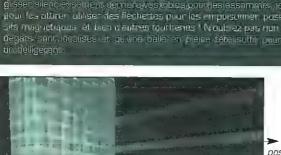
Par rapport à la version PC, cette transcription PS2 jouit de graphismes de meilleure qualité grâce à des textures plus fines. Mais si on la compare à d'autres productions existantes sur la 128 bits de Sony, il est clair que Deus Ex n'est pas non plus un modèle de canon de beauté. Ce sont plutôt les larges possibilités que nous propose le titre de lon Storm qui constituent son principal intérêt, et non l'excellence de sa réalisation. Car s'il y a une critique négative à formuler, elle proviendra uniquement du nombre sidérant d'écrans de chargement. Mais par bonheur, ce désagrément est vite gommé par un scé-

#### De l'action-tactirrrrrrrrr!

Deus Ex propose un challenge retranscrive la difficulte decad un vercable atre humain rontrairement a dautres colts niembon tres hournes cores les quels un un que un quelle que soit la partie du comps atteinte soffi, a éliminer l'anvarsaire Chaque annemi devient donci.
danger potznuel un puiescice l beaucoup de ruse pour syminer



ves adversaires. Pour cela, il existir logite une impirale na rechniques your les alturer colliser des flechettes pour les empoisonner poser des explosifs magnichiques, et bien d'autres rourbenes l'Aroub ex pas nun plus que les



➤ II est possible de parler avec toutes les personnes que vous rencontrez i

#### Notes



Texpures meux réusses que dans in Version PC, margine und пецевырол 3D гоцорга виза медаль



#### នី១ជាទំព័ព្ធបាន

L'Univers cycler-punt de Daos Ex est plutot fade et glauque. Vive la poletion s autremps!



#### no is autura

Les envierns effectuent des tours de garde, se sauvent en courant, discultant entre eur sovvient l'alarmai



#### e i illustuistu

Il est possible de mixer une souris USB avec le paddle pour de meilleures sensations. Mortel 1



#### JUIS

Les ziques font penser à celles de la série « V » <sup>†</sup> Ringard mais marrant. Heureusement, on peut les couper.



#### ely el detue

Le jeu est très difficile et le scenario très long ! Vous en aurez pour vos euros



#### 的用可

Un perso évolutif Un scénario modulable Textes en français !



#### בוננטונו

Une réalisation movenne Des musiques ringardes Beaucoup d'accès disque



Note iêtêtul'u

#### Plus Join...

Deus Ex 2 est en prépar tion sur PC pour cette anné (et même Xbox!). Il devrait [et même Xbox ]] Il devrait proposer un nouveau moteur 3D plus performant ains qu'une intelligence Artificielle des ennemis encore nius fouillee. C'est encore a genial Warren Spector au s'occupera de chapeauter le developpement du soft. On pous promet un realisme. nous promet un realisme accru alnsi qu'une immersion sans precedent pour un dire d'aventure/action sactique Vu la qualité du premier épi sode, on ne peut que faire confiance a lon Storm pou-une fois de plus proposer un jeu evolutionnaire



Faites attention à ce piège à base de faisceaux laser

nario complexe et haletant totalement flexible (selon vos actions et choix) et une prise en main parfaite. Et puis, l'interface est très détaillée. Elle offre une profondeur de jeu plus immersive qu'un MGS2, qui fera d'ailleurs la grande joie des amateurs d'infiltration et de sournoiseries en tout genre. De plus, les textes sont en français et la durée de vie assez longue. En substance, Deus Ex est une superbe expérience qui oscille intelligemment entre aventure et action-tactique, le jeu qu'il ne faut rater sous aucun prétexte pour connaître l'épanouissement vidéoludique !

Kendy

#### L'avis de Kendy

Della Expansase rificarabilità safetti an ancia e la una quesa di malli anoisement syenture et action tactique, il est le seul titre a proposer un vertible scénario entièrement modulable. Avec ses possibilités anurissantes et son univers complexa vous allez vivre une experience unique. Dommage qu'il y ait autent d'acces disque

#### L'avis de Willow

Derriere sa 3D un peu vicillissante. Deus Ex dissimule un gameplay d'une profondeur inhabituelle et surtout un passionnant scénario à embranchements multiples. Rarement un jeu aura procuré un tel sentiment de liberté et une interactivité aussi poussée. Une œuvre majeure a posséder absolument, au même titre que MGS2.





# Legacy of Kain Blood Omen 2



C'est curieux, depuis le premier Soul Reaver, la saga décroît en qualité, d'épisode en épisode... Voila qui est bien dommage, en particulier pour ce Blood Omen 2, dont l'ancêtre PSone était particulièrement glorieux

ous vous en souvenez fort probablement. Blood Omen; Legacy of Kaın, co-développé par Crystal Dynamics et Silicon Knights en 1997, était un jeu d'aventure/action à l'aspect chargé de tradition 2D, et il en a d'ailleurs souffert... Pourtant, quel grand jeu. Une longue durée de vie, un gameplay riche, profond, en béton armé, un personnage séduisant et à la cruauté, la classe et l'espèce rares : Kain Ce dernier fait son come-back, attendu, sur PlayStation 2 et Xbox, mais de son premier passage, comme nous allons le voir, il ne lui reste que peu de qualités. En revanche, il s'est débarrassé de la 2D rétro (qui ne m'a, cela dit, jamais gêné), troquée contre un moteur 3D flambant neuf

#### Séduisant ou décevant...

Selon la plate-forme, cette 3D a de quoi charmer ou rebuter. J'ai fait la plus grosse partie de ce test sur la version PS2: l'affichage y est relativement fluide, peu aliasé, et le gra-



Réchappés du premier, les pauvres séquestrés, proies faciles, sont cependant plus rares que dans Blood Omen

phisme tout à fait à la hauteur de la moyenne qualitative de cette console. Blood Omen 2 est plutôt joli même, à bien des égards, surtout

comparé à certains autres titres

Masqué par le pouvoir de brume, Kaın s'apprête 🔫

à faire une blague à ce garde.

PlayStation 2 récents. Sa 3D a beau être soignée, on peut tout de même lui reprocher un petit look un peu vieiliot, notamment dans la modélisation assez grossière de la plupart des personnages secondaires du jeu (passants, ennemis, etc.), mais ce n'est en tout cas pas là que le bât blesse le plus. Sauf quand on passe à la version Xbox, ce que j'ai fait en attendant au moins quelques apports cosmétiques de bon alor, comme un modèle d'éclairage un peu plus sophistiqué et des effets graphiques plus travaillés. Il n'en est rien : tout juste un affichage plus fluide et un rendu vierge d'aliasing. Techniquement, cette version Xbox n'apporte pas une once d'améliorations, c'est un portage pur et dur, et c'est fort regrettable. D'autant que niveau intérêt de jeu, ce Blood Omen 2 ne crève pas non plus le plafond...

#### Il était bien parti

Avec un personnage aussi charismatique, un monde aussi riche, une période aussi intéressante que celle abordée dans ce nouveau volet et surtout le contexte du vampire en milieu urbain, Blood Omen 2 avait tout pour devenir un hit. Quelle déception, Côté scénario pour commencer : l'action situe les événements décrits environ 200 ans après le premier épisode, et donc 800 ans avant Soul Reaver 1. À cette époque, Nosgoth n'est plus aux mains de Kain, vaincu par

le seigneur Séraphéen, mais bel et bien de retour sous la coupe des humains. Ces derniers, par l'intermédiaire de cet ordre de chevalerie, ont purgé Nosgoth de sa population vampirique. Pour sa part, cette dernière survit terrée, sans cesse sur ses gardes, et tente de ramener Kain, laissé pour mort, à la conscience, afin que celui-ci retrouve ses pouvoirs et renverse à nouveau la situation. Bref, on se sent motivé pour aller se venger, et surtout en apprendre plus sur ces 200 années passées à rêvasser. Qui est vraiment le mystérieux seigneur Séraphéen ? Qui dirige la résistance vampirique par intérim alors que Kain doit recouvrer ses pouvoirs pour en reprendre le commandement ? Qui sont les traîtres, et pourquoi ? Autant de questions dont la réponse s'avère en générale peu intéressante, il faut bien l'avouer. Alors que le scénario d'un Soul Reaver 2 explosait en apothéose, bringuebalant le joueur de révélations en révélations, celui de Blood Omen 2 est conté sans grande conviction, et son point de départ, pourtant très intéressant, ne mène finalement pas très loin. Bref, les fans de la série n'apprendront pas grand-chose de plus cette fois, sur le monde à la destinée tragique qu'est Nosgoth et ses héros. Il nous reste alors le gameplay, la plus grosse partie du jeu sans doute, pour sauver les meubles et apporter un trip intéressant au joueur : celui du prédateur vampire. Heureusement, Blood Omen 2 s'en sort mieux de ce point de vue... mais ce n'est pas encore ça.

Umah sera votre premier contact à votre éveil Elle vous servira aussi de quide tout au long du jeu



#### fiche technique

Editeur Eidos Développeur Genra Nore de joueurs Niveaux de difficulté: Difficulté **Continues** Spécial Existe sor

**Crystal Dynamics** Action/Aventure Facile Sauvegandes Particulièrement violent PS2 et Xuox, dong !

Les puzzles sont simplistes et peu inspirés.



#### Tellement moins

Dans Blood Omen 1, on cultivart, au fil des heures de jeu, la puissance d'un personnage la bave aux lèvres. Des sorts à la douzaine, des pouvoirs, des armes et des armures à collecter, des endroits secrets à découvrir pour devenir plus puissant et plus résistant... Cette fois, le butin à collecter est bien maigre en comparaison. Sortant de Torpeur, Kain ne détient plus grand-chose de sa splendeur passée, si ce n'est ses griffes et quelques pouvoirs. Il faudra donc les reconquérir. Our mais voilà : en tout, on ne compte que 7 pouvoirs, et on démarre déjà avec deux. C'est maigre, d'autant que les armes sont peu nombreuses et surtout très peu différenciées en termes d'effet. En outre, elles se cassent au fur et à mesure des parades. on doit donc en changer souvent. Enfin, pas d'armure ou d'autre équipement quelconque. Le message est clair ; on a affaire à un jeu d'action plus que d'aventure. Qu'à cela ne tienne, le trip est parfois bien là : l'animation qui fait se correspondre le point d'impact des coups avec les blocages est une excellente idée, de même que certains pouvoirs bien classieux. Le saut à la Matrix, par exemple, qui peut servir à frapper violemment un ennemi en lui arrivant dessus, ou à franchir le vide séparant deux torts, la possession (malheureusement impossible à utiliser sur un ennemi, quel qu'il soit), ou encore la brume qui permet de tuer d'un coup, en se glissant dans le dos d'un adversaire. Mais l'expérience prédateur lâché en ville reste désespérément absente. La cité urbaine est trop peu fréquentée et le gameplay ne laisse finalement aucune liberté d'action réelle : on suit un chemin tout tracé, étroit, parfaitement linéaire... Pourtant, des petits détails assurent : les gens réagissent dès que vous sortez vos griffes ou montrez les crocs, les ennemis vous cherchent à tâtons du bout de leur lame lorsque vous disparaissez en brume, les passants discutent de sujets variés entre eux, etc. Bref, ce Blood Omen 2 est bancal : on sent une réelle volonté de faire quelque chose, de bonnes idées s'y sont glissées, mais on reste malheureusement trop sur sa faim. Ça sent le jeu un peu vieillot, plutôt classique : pas mauvais mais moyen. Sur PS2, la technique fort honorable permet de se nisser un peu au-dessus, sur Xbox même pas. Reste que les fans y trouveront probablement plus d'intérêt .. Les profanes de Nosgoth, eux, peuvent partir sans se retourner.

RaHaN

# Un titre inégal dont les glitlés peinent à faire oublier les grandes lighes & faire oublier les grandes lighes & faire for PS2, c'est pas mai du tout. Sur Nou, c'est tres decevent (on devrait avoir bien mieux)

Chaque type d'arme (épée, masse, hache, etc.) dispose de ses propres coups spéciaux et autres fatalités. lcı une double lame rétractile bien cool ! 🚤



Bien trouve, l'effet du pouvoir de Sortilège (qui permet ainsi de s'observer sous toutes les coutures par les yeux d'autrui). 🔫

1.1.





#### Les (maigres) pouvoirs de Kain

Fine. Utilise en compat, il envoie valser votre adversaire d'un couprorutal. Brome. Lorsqu'elle envahit le sel, Kain peut se confondre avec elle et deve-rition visible. Dans le des d'un adversaire, il sue d'un coup.

Saur Permet de couvrir des distances de plusieurs mêtres dun seul saut bien ajusté. Matrix style. Avec un point de chute sur un adversaire, celui-ci ira valdiriquer à coup sûr

Sorblega Permet de posséder le corps dumindividu de rable esprit (donc e memis non-compris), pour le faire agir à se guise (mais pas se battre). Folie: Une autre fatalité, plus puissante que Furie, qui déclenche une serie

de coups sens que la proie puisse s'en dégager.
Telékmeste, il sent à manipuler des objets à distance. Innes nen de tres exakter des interrupteurs tout au plus] et envoyer valser des ennemis immodations. Le chimica accurair permet de tuer en un seul coup on presque, en élevant une colonne de feu sur la cible.







fon devrait avoir bien mieux)



#### Esthétigue

Les décors sont plutôt variés, réussis, imposants, et Kain est bien designé. Le reste s'avère quelconque.



#### វេហ្សារបន្ទះវិទ្យា

Bien vu pour les parades en combat. À part ca, on nage dans le standard peu giorieux.



#### פֿצונוליגבועובועו

Il arrive bien quelques moments où l'on peste en plein combet, mais d'ordinaire, tout passe bien



#### SULUE

Le gros point faible. Bruitages et musiques sans saveur, theme de combat atroce



#### ely els eested

Comptez une douzaine d'heures mais c'est largement suffisant vu la « qualité » du titre,



#### 

Kain a la classe Quelques situations et pouvoirs trippants Une réalisation de bonne facture (PS2)



#### MOMS

Repetitif linéaire Un gameplay limite Un scénario en dessous des autres volets Voix françaises inégales.

#### ieretutus etok





#### Plus loin...

Kain est un personnage auquel Crystal Dynamics semble être très attaché Probablement presque autant que rette suite per Dommare que cette suite per Dommage que cette suite ne le mette pas en valeur. Reste que l'histoire de Kain et le monde de Nosgoth sont vraiment soignés : si vous voulez en savoir plus ou vous rappeler l'histoire du premier vous pouvez faire un tour sur www.nosgoth-fr.net, un site très sympa sur la saga Legacy of Kain, en français

Kaın peut aussi planer pour atterrir en silence derrière une proie... Ce n'est malheureusement pas assez exploité par le jeu.

#### L'avis de RaHaN

jouer clairement sur le registre Action. Et reste un se maigne, et si Kain e Ecujours la classe, il a tout de même perdu par mai de ses chames de vampire en même temps que ses pouvoirs. À réserver eux fans de trosgoth seulement, et anodre.

#### L'avis de Willow

Le premier volet m'avait laisse un si bon souvenir que j'attendais waiment quelque chose de cette suite. Malheureusement, en dépit de quelques bonnes idées (les parades, les pouvoirs) Blood Omen 2 nous fait le coup du soufflé qui se dégonfle. Un jeu d'action/aventure sans surprise et très linéaire.



# Crash Bandicoot La Vengeance de Cortex

Six mois après la version PS2, Crash Bandicoot revient à son amour de Jeunesse : la plate-forme, Un titre fidèle à la série qui aura peut-être du mal à seduire les joueurs en quête d'originalité. Mais les voies de la Xbox ne sont pas impénétrables et La Vengeance de Cortex nous dévoile quelques nouveautes.

I'on fait un petit retour en arrière de quelques années, disons jusqu'en 1994, on s'aperçoit que les deux principaux fabricants de hardware de l'époque avaient une mascotte. En effet, Sonic était le symbole de Sega, et Mario était – il l'est encore aujourd'hui - le digne représentant de Nintendo. Lorsqu'en 1995, Sony lança la PSone sur le marché, on constatait comme une sorte de manque d'identité auprès du public puisque aucun personnage n'était associé à la marque. Mais lors de la sortie du premier titre de Naughty Dog.

de nombreuses rumeurs circulaient sur le compte de Crash que l'on désignait comme la mascotte toute trouvée de Sony. La suite nous apprit qu'il n'en fut rien, que le géant japonais préféra s'en

Des skieurs fous traverseront la piste sans prendre garde au passage de Crash

La vélocité est le meilleur moyen de semer ce troupeau de rhinocéros. Attention toutefois



Des angles de caméra aériens pour que Coco se sorte de ce mini-labyrinthe.

passer et que le représentant de la marque n'était autre que la console elle-même. Aujourd'hui, il aurait été bien difficile à la Xbox de reprendre ce marsupial déjanté dans son catalogue si celu-ci était associé à la marque Sony. Ainsi, après de nombreux passages sur PSone puis sur PS2, sur GBA et désormais sur Xbox, Crash Bandicoot est devenu une mascotte Universal, ou plutôt universelle. On ne peut que s'en féliciter, même si cette touffe de poils orange n'étonne plus grand monde.

#### À nous de vous faire préférer les transports

Goûtant les délices d'une journée paisible sur la plage avec sa sœur Coco et son fidèle compagnon Aku-Aku, l'infâme Dr Neo Cortex et ses esprits diaboliques vinrent troubler le repos bien ménté de Crash le Bandicoot. De nouvelles aventures et d'innombrables péripéties attendent donc Crash pour délivrer la planète du mai qui l'habite et se défaire

des masques qui emprisonnent les 4 Éléments : l'Eau, la Terre, le Feu et le Vent. Dans la trentaine de niveaux du jeu, Crash et Coco devront traverser des paysages insolites très vanés et récupérer la totalité des cristaux dérobés. Jungle profonde, village japonais, île volcanique, glacier, espace seront autant d'environnements qui permettront à ces joyeux compères de mettre un terme aux vils agissements de Neo Cortex et de ses boss. Chaque niveau donnera lieu à des challenges différents. dans lesquels les capacités de Crash seront mises à rude épreuve. Comme à son habitude, Crash sait sauter pour éviter les caisses piégées et les précipices, tournicoter sur lui-même pour dégommer ses adversaires, fracasser les caisses bonus (vies supplémentaires, masques, pommes), ramper sous des rayons laser, effectuer un coup de pied glissé, s'aplatir la truffe pour détruire plusieurs caisses à la fois, et pourra obtenir au fil de la partie des pouvoirs supplémentaires. Ces derniers lui permettront de sauter plus haut, d'enfiler des bottes spéciales pour marcher sur la pointe des pieds et traverser ainsi une rangée de caisses de nitro sans pour autant devenir un manteau de fourrure... Il sait aussi faire de la plongée sous-marine et utiliser de nombreux moyens de transport assez loufoques. Crash deviendra tour à tour sous-mannier, conducteur de jeep. prendra les commandes d'un chasseur ou d'un

#### fiche technique

diteur Vivendi Universal Interactive
Développeur Traveller's Tales (étals-Unis)
Action / Plate-forme
Action / Plate-forme
Interactive Moyenne
Continues Sauvegardes
More de niveaux
Spécial
Existe sur PlayStation 2

# Antota of term 5 cossiquel coome officiale a commo oscose e la conferencia pour la circa de la commo oscose e la conferencia pour la conferencia p

mech. Quant à Coco, elle se retrouvera sur une planche de snowboard, sur une patinette, dans le cockpit d'un avion... L'utilisation de ces transports apporte donc un peu de nouveauté dans ce titre qui n'a rien de vraiment novateur.

#### Un jeu au poil, ou presque...

Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex n'est rien d'autre qu'un simple portage de la version PS2 et les améliorations ne sont pas flagrantes à tous les niveaux. On peut tout de même constater que, graphiquement, cette mouture est plus fine et que le bump mapping permet un meilleur rendu des textures. En revenche, bien que le moteur 3D sort quasi-irréprochable, on se demande pourquoi certains niveaux, comme les courses de jeep, sont enveloppés d'un effet de blur ! Techniquement, on retrouve encore ces petits défauts dus aux angles de caméra, parfois mal positionnés, qui ne facilitent pas toujours l'exécution des sauts. Certains boss et passages bien « relous » pourraient bien vous faire perdre votre sang-froid. Mais les capacités de la Xbox aidant, cette version s'avère la plus aboutie. Les animations sont une fois de plus très réussies, et les temps de chargement interminables sur PS2 ont été nettement réduits même s'ils sont encare nombreux. La prise en main reste définitivement la même que dans les épisodes précédents, à savoir immédiate, et la difficulté assez bien dosée permettra aux joueurs de tous niveaux de se mettre dans la fourrure (enfin visible) de Crash Bandicoot. Les adeptes du « perfect » éprouveront tout de même quelques difficultés à obtenir un 100 % (pommes, caisses, niveaux bonus...). Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex est un titre sans grande surprise mais qui rappellera de bons souvenirs à tous les fans de la série et que l'on peut une nouvelle fois classer dans cette catégorie de jeux de plates-formes bien réalisés.

Mister Brown







À l'inverse d'un flipper chinois, Crash ne devra pas tomber dans les trous, sous peine de se transformer en glaçon

Un rendu de l'eau que seule la Xbox sait produire



#### Note

Un tres ban moteur 3D. Aucun ralentissement. Guelques effets de blur



Les décors sont niches et vanés: Crash nous dévoile enfin sa belle fourrure

mal venus



Animeriion

Les animations de tous les parsonnages sont impeccables Rien à redire



हेर्रीरिएं एडरिया होरी।

La prise en main est à la portée de tous et surtout quasi-immédiate.



SULLE

Des musiques et des effets spéciaux appropriès, identiques aux opus précédents.



elv eh eerhu

Une trentaine de niveaux pour une bonne vingtaine d'heures de délire assuré (et queiques prises de tête)



Crash dort

les 6 stations tout en esquivant

les tirs ennemis

detruire

Plus

Son câte delirant. La durée de vie.



בענטונו

Le marique de nouveautés Certeins angles de caméra



etokı têrêtni'k

#### Plus loin...

Ja besude se la rage a se ge la plus barge de la pla nète mise en scène par Jason Rubin et Andy Gavin (Naughty Dog) s'est vendue à plus de 24 millions d'exemplaires à travers le monde toutes versions confondues l'Après Crash Bash, titre décalé de la série que l'an doit à Eurocom, Traveller's Tales s'y colle à son tour et remet Crash sur ses bonnes vieilles plates formes





#### L'avis de Mister Brovin

Fan de la promise haure de cel marsopes, CBLVC het escretion de memor quaques, regrets dens un manque l'impositions. Travellers l'aiss à su reprendre le flambaille démandre le segle de Naughty Dog mais cet se de déla un est beaucous trop present. Un tore qui manque de fracheur mais qui est nearminne agréeble et bien réalise.

#### L'avis de Karine

Et un purcage de pills sur Abon, in l'Comme en les passessours de la consopourront découvre les nouvelles avantures du bandicoot fou, qui manquent sériousement d'innovations. C'est super beau, un brin récétait mass ce parre eplus jeunes et aux néophytes… s'il en existe!

Genma Onimusha"

## des jeux GENIMA ONIMUSHA











une Xbex

×€0×

En jouant sur le,

3615 103/pac

Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles

disponible sut simple demande sortle à 1.00 2002, deguier 1,00 300 2002 par agret, designer un communité de la communité de la

# Toutes les sorties europeennes

Les mois se suivent et se ressemblent en ce printemps 2002. Les jeux pous sent comme du chiendent et certains ont déjà l'odeur de la putréfaction avancée. Pas moins de 36 titres encore ce mois-ci dans notre bien-aimée rubrique des Zappings officiels! Vous y trouverez donc de tout, du titre intéressant à la daube finie, en passant par des jeux moyens. Bref, sachez faire la différence dans tout ca et ménagez votre porte-monnaie 🕴

#### Batman Vengeance

Betman par-ci, Betman par-là, Batman PS2. Batman Xbox et j'vous le donne en mille, Batman GameCube. Heureusement qu'il n'y a pas plus de consoles ! Toujours équipé de ses Bat-menottes, de son Bat-grappin, de son Bat-filet, etc., Bruce Wayne combattra les méchants pour sauver la veuve et l'orphelin. Que ce soit en Batmobile, en Batcraft ou en vol « furtif » avec sa superbe cape, Batman Vengeance saura cette fois ravir tous ses fans sur GameCube. Avec un scénario identique aux autres versions (ah bah, oui il fallait s'y attendre | ), l'univers de Gotham City est impeccablement retranscrit et tous les amateurs de la série y trouveront leur compte. Allez, assez de « Bat-age » !

Mister Brown





Éditaura: Ubi Soft Machine : GameCube

#### Burnout -

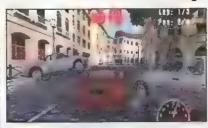




Pas de réelle différence avec la version PS2, c'est juste un poil plus beau

pour les deux versions. On reste dans le leu de caisse arcade et bourrin à fond mais finalement assez plaisant. La conduite n'a rien de compliqué, on ne se sert du frein que très rarement. Les courses prenant part dans des milieux urbains où le trafic est dense, il faudra s'adonner à un véritable gymkhana pour éviter les véhicules qui circulent. Cela dit, la plupart des événements sont scriptés, les voitures ont toujours le même comportement et sont toujours placées au même endroit. En revanche, les replays des divers accidents que l'on subit sont relativement sympas mais un peu lourds à la longue. Un bon petit jeu d'arcade, en

Angel



Éditeur : Acclaim Machines : Xbox & GameCube

#### Cel Damage









Superbe, que ce soit sur Xbox ou GameCube (les différences sont inexistantes),

Cel Damage pousse encore plus loin le style démocratisé par JSR. La qualité graphique, mais surtout la fluidité et la variété des anmations en imposent. Question intérêt, ce charme cell chiadé tend à s'évaporer. Proposant des affrontements en arène, les 3 modes de jeu sombrent vite dans le répétitif. Même si les véhicules, armes et arènes à débloquer sont nombreux, on ne compte que 4 environnements graphiques, et le manque de véritables différences entre les concurrents nuit à la pérennité du fun. La caméra peut être capricieuse, également, quand on tente des manœuvres un peu trop brutales. Pourtant, en multi, Cel Damage reste très fun ; il n'intéressera que les plus jeunes ou ceux qui adorent « s'éclater ».



Éditeur : Electronic Arts achines : Xbox & GameCube



#### Conflict Zone



Avec les RTS sur console, c'est toujours la même galère. Comme il s'agit de

conversions de titres issus du PC, à chaque fois, on se retrouve avec une interface ultra-compliquée peu adaptée au paddle. Conflict Zone ne déroge pas à la règle. et retenir toutes les combinaisons de touches relève de l'exploit. Heureusement, on peut toujours afficher un pad virtuel mais ça reste peu pratique. Le moteur physique se présente pas mal grâce à une gestion des reliefs qui assure, même si on remarque de graves ralentissements. Quant à l'I.A., argument principal des développeurs de MASA, elle est effectivement de bonne qualité. Cependant, malgré une gestion des ressources intéressante basée sur les médias de communication, les diverses campagnes sont mollassonnes et la scénarisation creuse. A noter que la version DC est techniquement inférieure.





#### Evil Twin Cyprien's Chronicles

Evil Twin sur DC n'est pas plus pourri que sur PS2. C'est aussi lourd mais pas plus mauvais.

Disons que ca saccade autant, les caméras bougent aussi mal, le gameplay est toujours mal réglé, le scénario un peu bidon. Ah si, il y a peut-être plus de bugs d'affichage ! Heureusement, il est doté d'une ambiance « intéressante » dont l'esthétique satisfera ceux qui aiment Burton Tim, pas Richard. Les musiques, même si elles sont répétitives, sont bien com-



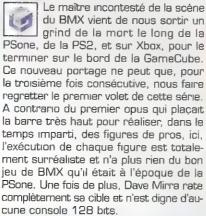


posées, mais je ne vois pas d'autre qualité. À noter que, comme l'album d'Aaliyah, il s'agit du jeu posthume de In Utero puisque le studio a déposé le bilan le mois dernier. Bizarre pour une société qui a développé l'Ombre de Zorro...

Angel



#### Dave Mirra Freestyle



Mister Brown





iditeur : Acclaim Sports Machine : GameGuke

#### **ESPN** Winter XGames Snowboarding 2002



Il fallait s'y attendre, cette version Xbox souffre des mêmes défauts que son homologue PS2. Si les

bonnes idées ne manquent pas, notamment en ce qui concerne le contenu du mode Carrière (les caractéristiques du rider évoluent, on s'inscrit à des contests. il y a des frais d'hospitalisation en cas de blessures, présence du matos 2002...]. le reste malheureusement ne suit pas. Le design des pistes est franchement médiocre (des couloirs sans dénivelés), Konami Osaka n'a pas non plus cherché à exploiter les capacités de la Xbox ; le gameplay, quant à lui, a le cul entre deux chaises. Le jeu hésite grossièrement entre l'arcade pure et la simu' pointilleuse. Bah, séchez vos larmes les amis, et pensez à Amped!

Willow



Editest Konami Machine : Xbox

## Frogger, The Great Ovest



Son passage sur PS2 a complètement transformé Frogger. La grenouille apparaît maintenant en 3D et a laissé tomber les courses d'obs-

tacles pour le genre ultra-classique qu'est la plate-forme. Frogger s'en va quérir un baiser d'une princesse imaginaire qui le transformera en prince. Faudrait juste lui dire que les contes de fées, c'est comme les glaces au saucisson, ça n'existe pas, et il faudrait beaucoup plus qu'une princesse pour sauver ce jeu. Les couleurs







ne sont pas assez prononcées et les animations sont trop souvent ralenties. Frogger était beaucoup plus fun du temps de la 2D et possédait une vraie dynamique qui lui fait maintenant défaut. Une fois de plus, il serait bon de ne plus revoir de « réédition » de ce type.

Karine



#### Crazy Taxi

Succès mondial pour Sega, Crazy Taxi aura été rentable jusqu'au bout. Cette édition GameCube est identique à ses homologues Dreamcast et PlayStation 2... y compris en ce qui concerne les gros morceaux de clipping dans la deuxième ville ! Que dire de plus ? Évidemment, le jeu reste toujours très fun à prendre en main, mais on ne peut s'empêcher de penser que le deuxième épisode est déjà disponible sur la 128 bits de Sega, et ce depuis de nombreux mois maintenant... On rentabilise l'ancien avant de rentabiliser le nouveau, on se fiche un peu de nous. En attendant, si vous n'y avez jamais joué, l'investissement s'avère toujours sympatoche

Julo





Éditeur : Acclaim Machine : GameGube

#### Extreme **G III**

Extreme G III est le meilleur jeu de course futuriste à l'heure actuelle sur GC. Mais uniquement parce que c'est le seul. À vue de nez, il risque de l'être assez longtemps. Comme pour son équivalent sur PS2 (qui lui a la malchance d'avoir un WipEout Fusion en face), on s'ennuie ferme. Sans pour autant être aussi mauvais qu'un Star Wars Racer Revenge dans le même genre, le titre d'Acclaim pèche surtout par des tracés peu ambitieux, des affrontements entre concurrents inutiles (d'ailleurs, mieux vaut acheter seulement des boosts moteur que des armes lorsqu'on customise sa moto), et finalement un manque de sensetions total. C'est simple, sur certaines courses, on ne se rend même pas compte qu'on a doublé un concurrent. Côté réalisation, à deux trois améliorations près, cette version GameCube n'offre en outre rien de mieux que la PS2 Bref : très peu

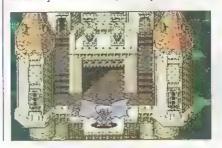
RaHaN



Éditeur : Acclaim machine : GameGube

#### Final Fantasy Anthology

Mon ami Nouri, vendeur émérite d'une boutique de jeux vidéo à la Défense, m'a appris une bien triste nouvelle. Si Final Fantasy VI a connu un grand succès le mois dernier, c'était non pas à cause de sa qualité ludique mais parce que les joueurs se sont jetés dessus pour jouer à la démo de FFX, sans même avoir lancé le jeu PSone. D'où un retour massif et occase quelques jours après. Et FF Anthology? Point de super démo à l'horizon, mais plutôt le merveilleux FF4, et le mystérieux FF5, deux jeux de rôle



au scénario plein de charme et de rebondissements C'est juste dommage qu'ils arrivent un peu tard. Graphiquement, les ladres auront à redire car ces jeux ont 10 ans d'âge, mais comme pour le bon vin, même si l'étiquette est jaunie le goût est onctueux. Sachant qu'aucune démo est offerte avec ce morceau d'Histoire, le tri entre les fans et les moutons sera vite fait...

Greg

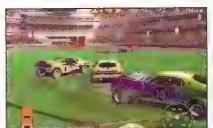


faiteur : Sony C.E.E. Machine : PSone

#### Crash

Crash est un jeu bourrin pour les bourrins... Le principe est d'une simplicité absolue : il suffit de foncer à toute berzingue sur les concurrents pour endommager leur véhicule et gagner des points. Comme avec les autos tamponneuses de la Foire du Trône, mais avec des vraies caisses dont la carrosserie se déforme jusqu'à la destruction totale. Ca tourne assez bien, les caisses sont joliment modélisées et les déformations sympas, mais impossible de faire d'autres compliments au jeu. Le principe est tellement basique qu'on s'ennuie ferme en solo, tandis que le mode multijoueur n'a franchement rien de passionnant. Malgré un minimum de variété dans la configuration des parties (course, chat, cascade, etc.), Crash tient plus du mode de jeu que du jeu. Dommage...

Julo





fditeur : Rage Software Machine : Khox

# **Heavy** Metal -Geomatrix

Le jeu du mois qui nous a catastrophés. Là, on peut dire qu'il s'agit d'une belle daube. Pour un titre de combat en arène, on n'a pas trouvé pire. C'est mou comme c'est pas permis! Les personnages se déplacent avec une lenteur phénoménale, à tel point qu'on croirait qu'ils se trouvent sur un tapis roulant à contresens. L'i.A. des ennemis est aussi évolués qu'un poisson rouge (il est fréquent que l'adversaire coure contre un mur) et les armes... non rien, j'arrête là le massacre. Même en multi-

RaHaN, le titre a dû être programmé par les stagiaires de Capcom un samedi soir en rentrant de boîte... Je veux bien qu'il n'y ait plus beaucoup de titres pour DC, mais là, aucun intérêt à sortir un jeu comme celui-là.

joueur, on s'ennuie ferme. Comme le dit

An







# Jet Ion GP

Il y avait bien longtemps que nous n'avions pas eu un titre de cette qualité sur PS2 Au registre du « grand n'importe quoi », Jet lon GP remporte haut la main la palme de la plus belle daube de ces derniers temps Dans ces courses illisibles d'engins futuristes



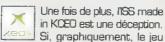


équipés d'armes, ma foi fort originales (missiles, bouclier, turbo...) (!), les ralentissements et les chutes de frame rate sont légion, les animations saccadent à mort et la sensation de vitesse est digne du meilleur escargot de compétition. Ce sous-WipEout, dont les environnements donnent envie de rendre tout ce que l'on a dans le ventre, est une véritable catastrophe. Un titre à fuir comme la peste.

Mister Brown



ISS 2



tient parfaitement la route (si l'on ne tient pas compte de la modélisation moyenne des joueurs), une fois que le coup de sifflet est donné, on se rend compte de ses nombreuses lacunes. L'I.A. est très mauvaise ; les coéquipiers, aussi bien que les adversaires, n'ont aucune présence d'esprit. Concernant la circulation de la balle, elle est assez laborieuse, et en ce qui concerne le jeu aérien, autant oublier, on n'arrive à rien faire Quant à l'efficacité des tirs, c'est au petit bonheur la chance et surtout au bon vouloir d'une défaillance du gardien (dont l'I.A. est bien nase aussi). Enfin, même si les diverses possibilités stratégiques s'avèrent nombreuses, on reste très en dessous de PES à tous les niveaux.

Angel





fditeur : Konami Machines : PS2 & Xbox

# Grandia 2

Ce portage se destine avant tout à ceux qui n'ont pas joué à l'excellente version Dreamcast. Rien à dire niveau gameplay, avec des combats tactiques qui mixent attaques au tour par tour et en temps réel, gérés par une jauge située en bas de l'écran Celleci vous indique les positions des personnages et les attaques qu'ils vont effectuer. Ryûdo est toujours un chasseur de primes à l'esprit railleur qui va se laisser embarquer dans une épopée aux relents mystiques afin d'empêcher le retour d'un démon. Différentes quêtes viendront se greffer à l'action principale. On regrette la présence d'un aliasing prononcé, le pauvre 50 Hz scintillements et les ralentissements pendant certains combats. Des défauts difficilement acceptables pour

Karine



une conversion DC/PS2.



Éditeur : Ubi Saft Machine : PlayStation 2

# Klonoa : Empire of Dreams

Klonoa arrive enfin en version officielle. Il s'agit bien évidemment d'un jeu de plate-forme, dans lequel vous devez collecter 3 étoiles et des diamants pour pouvoir emprunter la porte qui vous mènera au monde suivant. Le concept du soft repose sur l'utilisation des ennemis en guise de « marchepied » pour progresser sur les différents promontoires en hauteur. Si les premiers niveaux sont plutôt faciles, on se retrouve par la suite face à des casse-tête de progression assez chiadés, ce qui change de la majorité des titres de plate-forme sur GBA, aux principes plutôt simplistes. Ajoutez à cela des phases bonus de snow-







board fort amusantes et des graphismes particulièrement mignons, et vous obtenez au final 40 stages de pur bonheur. Attention toutefois : tous les textes sont en anglais!

Kendy



# Mr Moskeeto

À l'approche de l'été, la hantise

des « stiquemous » est de plus en plus forte. Piqures, démangeaisons, grattages, croûtes, cicatrices... tel est le lot de tous quand les femelles se mettent en chasse de sang frais. Malgré toutes les précautions (climatisation, insecticide, tue-moustiques...) et autres fourberies humaines (claquage de mains, lancer de chaussettes sales...], ne vous est-il jamais venu à l'esprit que les moustiques jouent leur vie à chaque instant pour survivre quelques heures supplémentaires ? Malgré une bonne idée (déjantée) de départ, la mauvaise réalisation, le côté répétitif et le manque d'intérêt font de Mr Moskeeto un titre éphé mère et aussi peu intéressant que la vie de ces insectes.

Mister Brown





## Mad Maestro

Les jeux musicaux sont de plus en plus nombreux et rivalisent d'originalité dans leur gameplay On a connu les combinaisons de touches de Parappa, les rythmes effrénés de Space Channel 5..., Mad Maestro, lui, se démarque par la pression que l'on exerce sur les touches du pad afin de suivre le tempo et diriger de main de maître son orchestre. Dans ce soft, les

plus grands morceaux de musique classique sont à l'honneur pour les mélomanes en herbe. Les joueurs aguerris maîtriseront l'analogique et boucleront rapidement les 34 extraits de musique alors que les autres s'arracheront les cheveux. Mais son gros défaut est qu'il ne s'adresse ni aux petits, ni aux plus grands, qui préféreront SPS. Alors à qui ?







# L'Entraîneur Saison 2001/2002

À quelques jours du coup d'envoi de la Coupe du Monde, Eidos édite le premier manager de foot pour Xbox, L'Entraîneur vous permettra de faire vos armes de coach à travers 26 championnats. Grâce à une énorme base de dannées (profil de plus de 100 000 joueurs, managers...), tout sera possible ou presque Du changement de tactique en cours de match au licenciement sans motif de l'un de vos joueurs, l'Entraîneur est l'un des managers de foot les plus complets. Malgré une profondeur de jeu rarement atteinte, ce titre est gâché par une interface ultralourde (fenêtres et curseur identiques à ceux de Windows!) et peu intuitive, par l'absence totale d'animation et par le manque de clarté dans les tableaux en raison des fonds d'écran

Mister Brown



Éditem : Eides Machine : Khox

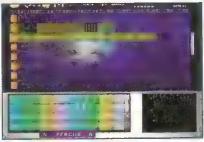
## Music Maker

À l'instar de MTV Music Generator, Music Maker est un logciel vous permettant de créer des compositions musicales en piochant dans

compositions musicales en piochart dans une bibliothèque de samples sonores. Hélas, le soft de Magix ne fait pas le poids face à celui de Codernasters. En effet, le titre ne dispose que de 3 000 échantillons, contre 10 000 pour son concurrent. De plus, il est impossible d'importer des sons en utilisant ses CD musicaux ou en branchant le fabuleux Sampler Kit Micro USB. Bref, préfèrez l'incontourable MTVMG pour des résultats plus variés et une malléabilité plus ouverte. Cela dit, son interface simpliste et sa facilité de prise en main feront le bonheur des mélomanes débutants et « low tech ».

Kendy







# Qui veut gagner des millions ?

Seconde Édition

La grosse nouveauté de ce 2° opus réside dans la modélisation en 3D de ce cher Jean-Pierre Foucault. Sa silhouette est étonnamment plus sveite et son regard possède un petit





côté sadique qui n'a rien à envier à celui de son alter ego démoniaque, la terrible présentatrice du Maillon Faible. Malgré son côté répétitif, QVGMSE attire touours autant les foules. Il suffit de mettre en marche le mode multijoueur pour voir un attroupement se former autour des participants. Le gameplay est identique, tout comme le plaisir de jouer en groupe. Je précise d'ailleurs qu'il est impossible de se concentrer avec ces deux gorets nurlants que sont Julo et Gollum. Je dis pas ça parce que j'ai perdu au 2° tour...

Karin



# the Legend of Black Kat

Pirates n'a pas déchaîné les passions sur PS2. La version Xbox connaît logiquement un sort équi-/alent. Rien de foncièrement différent à signaler donc, si ce n'est une mer qui andule plus que de raison, et des effets le lumière du plus bel effet en vue panoamique. Les phases de combats mariimes sont toujours plus intéressantes que as phases terrestres, au cours desquelles (at remplit ses missions sans trop y roire, ou affronte des crabes géants out en récoltant des pièces d'or et autres colfichets. Elle saute dans son galion pour fétruire ses assaillants en utilisant un post généré par le vent et un puissant oup de canon qui nécessite une jauge sien pleine, donc des phases d'attente égèrement pesantes. Passionnant...

Karine





# NHL Hitz 2002

La vague, que dis-je, la déferlante de portages continue. Cette fois-ci, c'est au tour de NHL Hitz 2002 l'être adapté sur la 128 bits de Nintendo.

d'être adapté sur la 128 bits de Nintendo. Évidemment, que ce soit sur PS2, Xbox ou GameCube, ce jeu de hockey à la sauce NBA Jam conserve son caractère bourrin : en gros, on marque à chaque tir et les joueurs se défenestrent au moindre contact. Si ce titre typiquement ricain se révèle assez amusant lors des premières parties grâce notamment à son ambiance sonore survitaminée et un rythme de jeu bien dynamique, NHL Hitz montre néanmoins assez rapidement ses limites, même à plusieurs. Sinon, aucun changement technique à signaler. Un jeu Kleenex 100 % arcade sans réelle saveur, rien de plus.

Willow





# NBA Courtside 2002





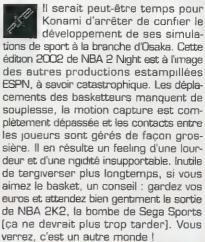
Rien de transcendant à signaler.
On s'attendart tous à une simulation de ballon orange de haut vol.
NBA Courtside 2002 n'est au final rien
d'autre qu'un jeu de basket super ordinaire.
Le titre de Left Field (1080) souffre en effet

de la comparaison avec le fabuleux NBA 2K2, qui a décidément placé la barre très haut. On regrettera notamment le manque de précision de certains gestes défensifs et un système de feintes nettement moins efficace. Les contacts entre les joueurs, quant à eux, sont carrément moins bien gérés que dans le titre de Visual Concept. Pour finir, le rythme aurait gagné à être un peu plus pêchu. Pas besoin de vous faire un dessin, vous savez ce qu'il vous reste à faire, les gars : attendre NBA 2K2!

Willow



# ESPN NBA 2 Night 2002



Willow



fditeur : Konami Machine - PlayStation 2

# Tiger Woods PGA Tour 2002



Tiger Woods revient dens une nouvelle cuvée 2002 avec une interface de jeu inédite. Désormais, les

jauges de puissance de tir seront absentes, pour vous laisser une totale liberté de frappe analogique va le stick du paddle. Si l'idée demeure intéressante et ambitieuse, dans le feu de l'action, il en va tout autrement. Il est difficile d'estimer la force du swing et de réaliser le coup escompté.





Les divers effets de tir sont inabordables tant les manipulations requièrent une habileté surhumaine à la manette. Sinon, il est toujours possible de changer à loisir son club et de créer son golfeur. Techniquement sympathique, le soft ne parviendra cependant pas à nous convaincre, du fait de son gameplay trop approximatif.

Kendy



Éditeur : EA Sports Machine : PlayStation 2

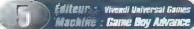
# - **The Scorpion** King : Sword of Osiris

Ce jeu s'inspire d'un film bourrin qui sortira bientôt sur nos écrans. Le personnage n'est autre que le méchant de la Mamie 2 dans ses moments de gloire pharaonique. Il s'agit d'un banal jeu d'action/plate-forme qui fait penser à Legendary Axe sur NEC. Vous incarnez un barbare muni d'une épée qui doit délivrer sa moitié en traversant un désert hostile et des stages souterrains truffés de serpents et de guerriers bedonnants. Avec sa réalisation moyenne et son principe redondant, TSK n'a rien de vraiment original. Les très jeunes joueurs pourront s'y amuser machinalement, tandis que les autres n'y verront qu'une énième production de plus sur le marché.

Kendy







# Shrek

L'exploitation de licence reste le bon plan du moment pour les éditeurs. Avec Shrek, TDK est quasiment sûr de toucher le grand public, mais cela en fait-il pour autant un bon jeu ? Si peu de reproches peuvent être émis concernant l'aspect graphique, qui reprend à la perfection l'esthétique du film, il n'en va pas de même pour le gameplay. Pour un jeu de plate forme, Shrek manque singulièrement de rythme. Les objectifs que l'on doit remplir se ressemblent tous plus ou moins. Transporter des objets ou des animaux d'un endroit à un autre, ou encore trouver des ustensiles éparpillés dans les niveaux, c'est rigolo deux minutes mais ça ne ve pas chercher bien loin. Si on ajoute des mouvements de caméra violents qui, à long terme, peuvent donner mal à la tête, on obtient un jeu très moyen.

Ange







# Star Wars Jedi Starfighter

Depuis sa consécration il y a une bonne vingtaine d'années, le père Lucas n'entend pas perdre son temps ni son argent. À quelques jours de la sortie européenne de Episode II,





LucasArts développe 4 titres dans la foulée. Après Racer Revenge, Obi Wan (et en attendant Knights of the Old Republic), Jedi Starfighter joue à son tour dans la cour des petits. Aux commandes de chasseurs hyper mal modélisés, les 15 missions de ce shoot vont vous entraîner aux confins de l'univers pour des combats intersidéraux navrants sans la moindre sensation de vitesse. Quand on voit ce qui se fait sur GameCube (Rogue Leader), le « posage » de questions va bon train et l'on ne peut s'empêcher de penser que George nous et vous fait perdre votre temps et votre argent. Sacré George.

Mister Brown



# Star Wars Racer Revenge

Après la mouture N64 puis Dreamcast, les célèbres courses de pods de Episode One reviennent dans une sombre suite sur PS2. À l'écran, dans le genre inimitable, on ne fait pas mieux. En revanche, sur console, Racer Revenge est loin de rivaliser avec la série des WipEout (même si on attendait beaucoup plus du dernier en date). Aux commandes de ces engins aux différentes caractéristiques, 18 parcours serviront de prétexte pour que les « acteurs » se tirent la bourre dans des environnements pas franchement réussis, pour ne pas dire moches. Avec son manque de fluidité, une absence totale d'originalité, et surtout ennuyeux à mourir, Racer Revenge ne mérite pas une ligne de plus!

Mister Brown



Éditeur : Ubi Saft Macnine : PlayStation 2

## Worms Blast

Ce nouvel épisode n'est qu'une transposition des célèbres lombrics dans un Bust-A-Move-like.

On se déplace dans un petit bateau et on tire sur les billes colorées placées audessus avec les bailes de couleurs identiques pour faire tomber les billes plus rapidement. Avec des variantes puisqu'une roquette bleue qui atterrit sur un groupe de billes rouges va les colorer en bleu et augmenter la difficulté. Les autres modes de jeu fonctionnent sur un système équivalent, avec de nombreux bonus et les armes des précédents Worms. Les bateaux ne sont pas maniables, tardent à démarrer ou à s'arrêter et empêchent de viser convenablement les cibles. L'univers est fun, les modes de jeu nombreux mais le gameplay crispant.

Karine



Éditeur : Ubi Saft Machine : PlayStation 2

## X Bladez Inline Skoter

Quand je pense qu'il y en a qui vont acheter ce titre. Quelle horreur! Dans le top du genre sport extrême, on a Tony Hawk, et un poil en fessous, je dirais SSX (sur PS2). Eh bien 3 1 000 kilomètres de ça, on trouve ( Bladez. Mes aïeux, j'ai rarement vu un itre aussi mauvais. Il cumule tous les léfauts : c'est moche, mal animé, la naniabilité est immonde, les tricks peu rombreux, les musiques nulles, la durée le vie minable et les compétitions ininéressantes! Sans blague, c'est gravissime, il n'y a même pas de skate-park, l'est juste des couloirs de deux textures n'y a pas une seule bonne raison de



l'acheter. Tout comme les profs peuvent mettre 1/20 pour la copie, moi je mets 1/10 pour le CD. Ah oui, au fait, je l'ai fini en une demi-heure.

Angel



# Universal Studios Theme Park Adventure

Pour avoir été sur place lors du dernier salon de l'E3, je peux vous dire que les environnements de ce titre sont conformes à la réalité. Ses grandes rues, ses attractions en tout genre et ses visiteurs gavés de donuts, de pizzas et de pop-corn. En parcourant le parc dans sa totalité, les 8 attractions (E.T., Backdraft, Jurassic Park, Retour vers le Futur...) seront autant de miniépreuves souvent mal réalisées qu'il faudra réussir. En interrogeant chaque personne et en constituant une collection de timbresposte, un accès illimité à l'ensemble des attractions vous sera accordé. Mais à l'instar du prix du billet d'entrée. Universal Studios Theme Park Adventure, c'est cher pour ce que c'est!

Mister Brown







Allez, vous reprendrez bien un peu de Tony Hawk? Voici déjà une nouvelle édition du jeu de skate le plus populaire au monde sur GBA... Mais ne





crachons pas dans la soupe : techniquement, cette suite propose déjà des graphismes un poil améliorés, 13 skaters différents, mais aussi 6 niveaux très vastes et variés. Parmi les vraies nouveautés, on note également la possibilité de créer son propre perso (fringues, tatouages, etc.), de découvrir des challenges différents dans la carrière selon sa spécialité... On peut même lier les aerials avec le fameux « landing trick » de la version PS2 ! Grande classe, d'autant qu'un mode multijoueur bien complet a fait son apparition (de 2 à 4 avec plusieurs cartouches, ou même en se passant la console).



# Tony Hawk's Pro Skater 3



On revient encore sur le troisième Tony Hawk, avec cette version officielle sur le cube de Nintendo...

Rien de neuf à vous annoncer, c'est du 100 % portage, zéro prise de risque de la part d'Activision : du tout bénef' ! Le temps de s'habituer à la jouabilité avec la manette GameCube, et hop, on retrouve immédiatement ses marques. Alors évidemment, la formule reste toujours efficace, le jeu est on ne peut plus complet, et blablabla. Les nouveaux venus dans la série apprécieront sûrement le jeu davantage, tandis que les habitués prendront toujours leur pied mais avec la vague impression de tourner en rond... Il ne faudrait pas que la série s'essouffle, on attend beaucoup plus de surprises pour le quatrième épisode!



Editeur : Activision Machine : GameCube Pour ceux aui ant iaué aux deux premiers



es jeux PC



El ca continue

de neksais pas si je vous l'ai dit, mais la Commission Bran-Buisson continue son bonhomme de chemin en s'apprétant à voter une taxe sur les disques durs (après les CD-R). Le plus amusant : une fois dé plus, clest fait n'importe comment par un ramassis de bras cassés (la taxe prévoit une différenciation entre les disques durs utilisés pour la vidéo et ceux destinés à l'audio, enfin, du grand d'importe quoi). Pour en savoir plus et entrer dans la résistance,

#### Remake H&D

une seule adresse :

www.vachealait.com.

Vous vous souvenez probablement de Hidden and Dangerous, le litre de Take Two Interactive qui a bercé les nuits de Willow, Kendy et le reste de la rédaction à son époque. Le jeu ressort en version Deluxe, avec un moteur 3D boosté et en mous le promet - une l.A. revue (c'était bourré de bugs à l'époque). Malheureusement, pour semble concerner que aucune date de sortie h'ayant été annoncee pour la France

Ben oui, toujours deux malheureux jeux dans cette rubrique au lieu de trois... et ce n'est toujours pas ma faute. Cela dit, avec Civilization 3, vous avez de quoi jouer pour quelques mois si vous aimez le genre. Jedi Knight II n'a clairement pas la même durée de vie, mais en revanche, côté action, il compense largement Civilization 3!

# sieux PC du mois

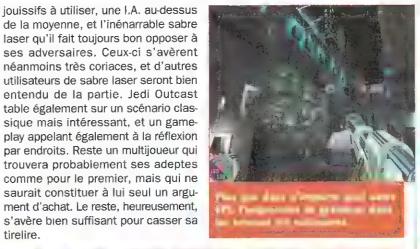
## JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST Enfin un bon jeu Star Wars!

ÉDITEUR : LUCASARTS . GENRE : FPS . PRIX : ENVIRON 52 € (340 F)

on seulement Jedi Knight premier du nom était un excellent jeu, mais c'était également un des meilleurs sous licence Star Wars. Il faut bien avouer que la saga de Lucas n'est pas des mieux honorées depuis quelque temps (temps qui coïncident étrangement avec Episode I). Et comme par hasard, les deux derniers bons jeux Star Wars se situent dans l'univers de la trilogie originale, j'ai nommé Rogue Leader sur GameCube et ce Jedi Knight II sur PC. Sans égaler la mise en scène d'un MoH : DA ou les prouesses technologiques d'un Halo, Jedi Outcast propose une aventure de bon aloi, toujours dans la peau de Kyle Katarn, initié de la Force et mercenaire travaillant pour l'Alliance Rebelle. Doté d'une réalisation grandiloquente cadrant parfaitement avec l'ambiance de la trilogie, Jedi Outcast fait tout de même partie des meilleurs FPS du moment, après les deux précédemment cités, grâce à une action très présente, des pouvoirs de la Force (super sauts, téléki-

nésie, mais aussi influence des esprits faibles, etc.)

de la moyenne, et l'inénarrable sabre laser qu'il fait toujours bon opposer à ses adversaires. Ceux-ci s'avèrent néanmoins très coriaces, et d'autres utilisateurs de sabre laser seront bien entendu de la partie. Jedi Outcast table également sur un scénario classique mais intéressant, et un gameplay appelant également à la réflexion par endroits. Reste un multijoueur qui trouvera probablement ses adeptes comme pour le premier, mais qui ne saurait constituer à lui seul un argument d'achat. Le reste, heureusement, s'avère bien suffisant pour casser sa





#### CIVILIZATION III

## Il serait temps de s'y mettre

ÉDITEUR : INFOGRAMES . GENRE : STRATÉGIE TOUR PAR TOUR PRIX : ENVIRON 52 € (340 F)

id Meier fait partie de ces grands noms du jeu vidéo, et c'est principalement grâce à Civilization, l'empereur de la stratégie au tour par tour. Pour ceux qui ne connaissent pas

(honte sur eux), il s'agit de faire prospérer sa civilisation sur Terre, depuis ses premiers pas dans la boue à taguer les murs d'une grotte jusqu'au lancement de sa première navette spatiale à destination d'Alpha Centauri. Ce troisième volet reprend pleinement le principe déjà culte des précédents, avec



des graphismes revisités (ça reste du bitmap en 3D isométrique) et le fameux gameplay sous-titré « je scotche pendant des mois ». La grosse nouveauté de ce 3º volet, c'est l'influence culturelle. En effet, si votre civilisation brille par sa culture, le jeu reflète désormais bien plus agréablement cette puissance, et vous pourrez même rallier des villes à votre camp juste en les impressionnant par votre essor culturel. Ce n'est heureusement pas tout : des petites modifications agréables et bien plus importantes qu'il n'y paraît achèvent de compléter la recette déjà bien chargée du titre, rendant les mécaniques d'expansion des civilisations, la diplomatie, l'économie, la gestion politique et militaire encore plus crédibles. Seul bémol dans tout ça : côté guerre, le système s'avère moins convaincant qu'on ne l'aurait souhaité, et surtout moins pertinent que Civilization : Call to Power 2. Ceci étant dit, si vous êtes plutôt du genre administrateur pacifique





ou fourbe, préférant utiliser la voie de la diplomatie, l'import/export et, désormais, la supériorité culturelle et le tout dans le pacifisme, ce Civ 3 vous com blera plus encore que ses prédécesseurs ne l'ont jamais fait. Un des monuments du jeu vidéo quoi qu'il en soit, qui, même s'il n'est pas encore parfait, pourra vous donner du plaisir pendant des centaines d'heures I



Encore plus de « trouade « NVidia continue sur sa lancée, à pleine vitesse. Les GeForce 4 Ti4200 arrivent, pour un rappoil qualité/prix défiant tout concurrence. Attendues a 230 euros maximum, elles mangent une GeForce 3 Ti500 sans ombre d'un ret. Donc, que ceux qui ont pondi en lisant le télex du mois dernier se rassurent ce sera parfaitement

abordable









BULLETIN D'ABONNEMEN

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une envelopp affranchie à Joypad - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE

39.904

| soit 3 mois de lectur | l an (11 №) à <b>JOYPAD</b> , pour <b>39,90 €</b> au lieu de <b>50,50 €</b><br><b>le gratuite</b> . Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD p<br>i postal   Mandat-lettre |
|-----------------------|--|
|                       | Dece et signature obligatoires (parerts pour les mineurs) :  |
| Nom :                 | Prénom :   |
| Adresse :             |  |

Code postal : LILI Date de naissance : LLL LLL Sexe : DM DF

Abonnements Belgique JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 1070 Bruxelles 1 an [11 nº] 57€ N° bancaire. 210 0981122-19 Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tants étranger sur demande au 01 55 63 41 14. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (enticle 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectific

Ville:



# Conquer sans sasquer

Nous réservons le meis prochain pour le débarquement du cortège

d'accessoires En attendant,

ce mois-ci,

et on

démarre soft avec deux manettes GameCube,

bon

courage pour égaler les officielles...

### 8 Meg Pack

ans la série packs. Gamester propose cette combinaison Câble Link + Unité de Mémoire pour Xbox. Approuvés, comme le reste de la gamme, par Microsoft, ils constituent donc une alternative officielle à ceux que nous connaissons déjà. Le câble link aurait gagné à être un peu plus long, mais la plupart de ceux qui l'utiliseront auront les deux consoles très proches l'une de l'autre. Reste que l'utilité du pack est discutable : l'unité mémoire ne servira qu'à échanger les sauvegardes avec d'autres consoles (le disque dur étant plus que suffisant pour les stocker en temps normal), et le câble ne sert que si vous avez la pos-

sibilité de vous trimballer avec votre console et une télé chez quelqu'un d'autre... En tout cas, sachez que c'est dispo!

Distribute of Gamester Prix 44, 19 ep. 235 F. Machine Xuox



# El fôtneig GameCube



e premier stick arcade à se pointer chez nous comble un vide bien réel sur DOA3... mais pas parfaitement. Plutôt sobre de design, cette manette manque de lest, et propose des boutons très éloignés de ceux qu'on trouve en arcade (plus larges et à la réponse plus subtile), et par voie de conséquence, sur certains sticks arcade sortis sur d'autres machines. En outre,

les différences de « clic » flagrantes d'un bouton à l'autre ne me rassurent pas quant à la qualité de leur mécanique. Ceci étant dit, sa forme est très bien conçue, lui permettant de reposer avantageusement la main droite sur la manette sans pour autant prendre une place hallucinante. Il offre en outre deux boutons programmables pour enregistrer des séquences de votre choix. Autre excellente idée, ce stick arcade est commercialisé avec deux manettes différentes : une en boule pour ceux qui l'attrapent par en dessous, stick placé entre le majeur et l'annulaire, et une en cylindre pour ceux qui la manipulent par au-dessus, entre le pouce et l'index. Signalons par ailleurs que ce stick offre une ampleur de mouvement idéale, ni trop large, ni trop étroite, donc adaptée à tous les types de jeux de baston. Il est un peu cheap, c'est vrai, mais n'est pas mauvais bougre pour autant. Reste que le prix est assez élevé, licence Xbox officielle oblige, donc à moins d'être particulièrement pressé, attendez de voir comment les autres fabricants vont riposter.

### Manette Xbox

ombreux sont ceux, j'imagine, qui ne peuvent pas saquer la manette officielle Xbox et attendent avec impatience une alternative valable. Gamester l'a bien compris (de même que les autres constructeurs, d'ailleurs), et offre avec cette manette une forme et une ergonomie radicalement différentes de celles du modèle officiel. Elle tient en effet bien en main, et avec son grip sympa doublé d'une taille plus modeste, elle convient mieux à la moyenne des joueurs. Sa croix directionnelle offre, et c'est rare, une réponse de gualité, quoique à la longue, on pourra lui reprocher d'être douloureuse si, comme moi, vous jouez avec l'articulation du pouce et non son extrémité : ses quatre ergots ont en effet tendance à favoriser les cloques. Mais son plus gros défaut, particulièrement regrettable, ce sont les boutons noir et blanc, qui ne font étrangement que le tiers de la taille des autres. Ces derniers n'ont rien d'extraordinaire non plus, et auraient une fois de plus gagné à être plus ronds et moins rapprochés. mais le bouton blanc et le noir sont désespérément ratés. presque inutilisables. Enfin, les sticks analogiques sont un peu trop mous et moins précis que ceux des manettes officielles. Ne perdons pas de vue non plus l'arrivée probable, prochainement, de la manette « S » (la japonaise améliorée)

chez nous. Toujours est-il que pour l'instant, de toutes celles que nous avons vues, officielle non comprise, elle reste une des toutes meilleures.

--- Distribuiend Campater Prix 1193+ en 197 F

Mounine Xbox

gamme dans le domaine, en termes de performances. Tout juste suffisante pour les jeux, la dynamique sonore est exécrable pour la musique, ses enceintes 1 voie ayant toutes les difficultés du monde

ig Ben se lance dans le « sound system » avec deux kits : un 2.1 et un 5.1. Nous n'avons pu tester que le premier, qui constitue ce qu'il convient d'appeler un bon bas de

DUG PUT DIE

à ne pas cracher une bouillie de médiums et d'aigus enveloppée des basses molles du caisson si la zik s'avère un peu brouillonne. genre rock abusant de la disto ou electro saturée. Quand on ne leur en demande pas autant, elles s'en sortent plutôt bien. Autre défaut : le contrôle du volume est situé sur le caisson de basses. Un caisson, ça se place au sol, et devoir se baisser pour contrôler le volume, c'est pénible. Considérant son prix, qui n'a rien de particulièrement attractif, et sa puissance élevée sur le papier mais inutile en réalité (c'est pourtant celle-là même qu'on nous vend), je pense qu'il sera de bon ton de s'en passer (surtout avec les modèles testés précédemment dans cette rubrique). Reste à voir les 5.1 en profondeur qui, elles, sont peut-être de meilleure qualité.

Manette Firestorm Powershock

oyons clairs : il paraît utopique de vouloir égaler la manette officielle GameCube. En revanche, proposer quelque chose de moins cher mais d'une qualité correcte, c'est non seu-

lement possible, mais c'est ce qu'a fait Thrustmaster. Avec ce paddle, le constructeur nous offre une alternative qui prouve qu'économie ne rime pas forcément avec sombre ch...! Bien sûr, ce gamepad n'est pas extraordinaire, mais vu son prix, il assure plutôt pas mal, et se paie même le luxe de supplanter l'officiel côté ergonomie du bouton Y, qui a été légèrement surélevé pour être encore plus accessible. Quelle classe!

Distributeur . Thrustmaster Prix 23 \* (en / 150 F) la manette seule 35 : env 230 F avec carte mémoire 1/- ne GameCube

Manette GameCube

ig Ben nous avait habitués à mieux : leur manette GameCube reste de mémoire ce qu'ils ont fait de pire, et pourtant, habituellement, la marque tient un bon standard de qualité. Désagréable au possible à prendre en main, avec ses angles cassants et son design digne des plus belles croûtes de l'art « moderne », elle n'apporte strictement rien par rapport à l'officielle. et s'avère tellement en dessous qualitativement, selon tous les critères qui entrent en jeu dans une manette (boutons, sticks, ergonomie, croix, réponse, etc.), que l'économie suggérée n'en vaut pas la chandelle. D'autant

> que chez Thrustmaster, on a su proposer une manette moins chère sans autant de compromis.

> > Distribute... Big Ben Interac Pr x 1494 lenv - F Macria Gam €0.25

oo Interactive est un nouveau venu dans le monde de l'accessoire. et ils proposent bien évidemment leur propre pack GBA. Comprenant l'habituelle batterie + chargeur + allume-cigare, il a en outre le bon goût d'y ajouter un « strap », ces petits anneaux de tissu très pratiques qui permettent de tenir la GBA au poignet. Ses batteries offrent malheureusement une autonomie minimale de 4 heures pour

8 heures de charge, ce qui n'est pas le top du marché, mais vu le faible prix du pack, il ne fallait pas non plus trop en demander.



# Les par Kendy A Utule 1

Le devinelle pour de du meis

Quel est l'animal le plus sourd ? Cépusse la grécoille parce qu'elle fait toujours

« Quoi ? Quoi ? ». Gonsternant, non ? SUPEFEER



#### STATE OF EMERGENCY



Machine : PlayStation 2 Version : Européenne

#### INVINCIBILITE

Pendant le jeu, faites U, L2, R1, R2, S. Un message vous confirmera que l'astuce fonctionne.

#### TEMPS INFINI EN MODE KAOS

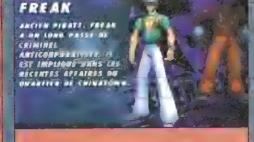
Pendant le jeu, faites LI, L2, R1, R2, O.

#### MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu, faites L1, L2, R1, R2, ...

COUP DE POING QUI « DECAPITE »

Pendant le jeu, faites L1, L2, R1, R2, ©.



DATE AVEC BEING

JOUER AVEC FREAK

quatre fois, 🗟,

quatre fois,

Pendant le jeu, faites

Pendant le jeu, faites

en mode Kaos.

en mode Kaos.

#### JOUER AVEC SPANKY

Pendant le jeu, faites quatre fois, so, en mode Kaos.

# SPANKY ANCIEM CANESTER SPANKY ANEAUT ÉTÉ BÉCEMMENT ÉLECUTE FAR LI TÉLAL FERTDOM. LETRÉMEMENT EXTRÉMEMENT WANGEMENT WANGEMENT

#### GROS JOUEURS

Pendant le jeu, faites N. 1990, 1196.

#### JOUEUR NORMAL

Pendant le jeu, faites R1, R2, L1, L2, ©.

#### PLUS DE PILLAGES

Pendant le jeu, faîtes R1, L1, R2, L2, @.



#### PIRATES : THE LEGEND OF BLACK KAT



Machine : PlayStation 2 Version : Européenne

#### REVELER LES COFFRES

Pendant le jeu, maintenez les boutons 11 € ₹, puis faites ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, L1, Select, L3, L2, L3,

#### REVELER LES COFFRES À TRESORS

Pendant le jeu, maintenez les boutons 11 + 12, puis faites R3, 🔊, 🛆, L3, 🕒, L1, Select, L3, 🛡,



#### ITEMS INFINIS

Pendant le jeu, maintenez les boutans + 1, puis faites , , , , , , , , , , , ,

#### BOOST INFINI POUR LE BATEAU

Pendont le jeu, maintenez les boutons \_\_\_ + \_\_, puis faites \_\_\_ , \_\_, \_\_, \_\_, .

#### 

#### Sante fill

#### Men in reservoir kills

Pendant le jeu, maintenez les boutons + , puis faites , , , , , , , , , , ,

#### 

Pendant le jeu, maintenez les boutons + , puis faites , , , , , , , , , , , , , ,

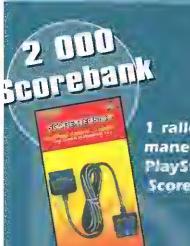


# La Scorebank

Découpez et conservez précieusement

les billets de 500 Joyscores.

Rendez-vous dans les boutiques Score-Games\* où vous pourrez vous procurer...



1 rallonge manette **PlayStation** Score-Games





I Scorffich

+ 1,50€: Sacoche de transport derign avec range clès et

étui pour téléphone portable



+ 4,50€:

1 manette analogique vibrante pour PSone



autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur fouri

5 000

corebank

(GB Color vendue séparément)





SCOREGA



Jourad CRARERANI

# Les par Kendy

#### SE PROCURER LES PROCHAINES ÉPÉES DE KATARINA

Pendant le jeu, maintenez les boutons 👚 + 🗒, puis faites ,



#### INVINCIBILITÉ POUR KATARINA

#### INVINCIBILITÉ POUR LE BATEAU

Pendant le jeu, maintenez les boutons puis faites 📜 , , , , , , , .



#### TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Machine: Version:

#### FAIRE APPARAÎTRE LE MENU CHEAT

Allez dans le menu des options, puis sélectionnez l'onglet « Cheats ». Entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les minuscules et les

Cela fera apparaître un menu Cheat sur l'écran de la Pause.

#### TOUS LES SKATEURS

Dans le menu Cheats des options, entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les maiuscules et les minuscules :



Vous pourrez jouer avec Serval et Darth Maul, entre autres!

#### SÉLECTION DES NIVEAUX

Dans le menu Cheats des options, entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les majuscules et les minuscules :



#### TOUTES LES STATISTIQUES

Dans le menu Cheats des options, entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les majuscules et les minuscules :

#### TOUTES LES VIDEOS

Dans le menu Cheats des options, entrez le code suivant en respectant scrupuleusement les majuscules et les minuscules :

#### JOHER AVEC LES DÉVELOPPEURS DU JEU

Dans le menu de création des skateurs, entrez les noms suivants pour automatiquement profiter des caractéristiques physiques et techniques des développeurs du jeu : Aaron Skillman, Alan Flores, Andrew Rausch, Andy Nelson, Brian Jennings, Captain Jennings, Chad Findley, Chris Glenn, Chris Rausch, Chris Ward, Connor Jewett, Darren Thorne, Dave Cowling, Dave Stohl, Edwin Fong,
Gary Jesdanun, Henry Ji, James Rausch, Jason
Uyeda, Jeremy Anderson, Joel Jewett, Johnny
Ow, Junki Saita, Kevin Mulhall, Lisa Davies, Mark
Scott, Matthew Day, Mick West, Mike Ward,
Nicole Willick, Noel Hines, Nolan Nelson, Paul Robinson, Pete Day, Rachael Day, Ralph D'Amato, Ryan McMahon, Sandy Jewett, Scott Pease, Steve Ganem, Steven Rausch, Trey Smith, William Pease.

#### OUER AVEC DES SKATEURS SECRETS

De même que pour l'astuce des développeurs, entrez les noms suivants sur l'écran de création des skateurs : 062287, 80's Mark, Braineaters, Crashcart, DDT, Eastside, Frogham, GMIAB, Gorilla, Grass Patch, Mini Joel, Pimpin Frank, Rastapopolous, Skillzilla, Stacey D.





### Liste des magasins Score-Fames

6, rue d'Amsterdam 75009 PARIS úl. : 01 53 320 320 6, rue des Fosses-Sainr-Bernard 5005 PARIS el. : 01 43 29 59 59

17, rue des Écoles 75005 PARIS (61. : 01 46 33 68 68 PARIS/ST-MICHE)

6, boulevard St-Michel 5006 PARIS 61.: 01 43 25 85 55

ARIS/VICTOR HUGO 137, avenue Victor-Hugo 75116 Paris 161, : 01 44 05 00 55

365, rue de Vaugirard 75015 Paris 141. : 01.53 688 688

Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77508 Chelles Tél. : 01 64 26 70 70 RGEVAL (78) . Ccial Art de Vivre

Nív.1 Tél.: 01 39 08 11 60 16, rue de la Paroisse 78000 Versailles

78000 Versailles Tél.: 01 39 50 51 51 VAUZY (78)

VALVA (73)A 37, ovenue de l'Europe 78140 VELIZY-VILLACOUBLAY 761. 10130 700 500 GORDEE (91)A C. Ceiel VILLABE A6 91813 VILLABE 161.: 01 60 86 28 28

25, av. de la Division-Lederc N20 92160 Antony Tél. : 01 46 665 666

50, av. du Général-Leclerc N10 92100 BOULOGNE Tél.: 01 41 31 08 08 LA DEFENSE (92) C.Crial Les Quarres Terrips Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél.: 01 47 73 00 13

C. Ccial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnay-sous-Bois 161, 1 01 48 67 39 39

63, avenue Jean-Lolive - N3 93500 Pantin Tél. : 01 48 441 321 ST-DANIS (93)
C. Ccial St-Denis Basilique
6, passage des Arbalétriers
93200 St-Denis
Tél.: 01 42 43 01 01

C. Card DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N186 93700 DRANCY Tél. : 01 43 11 37 36

C. Ccial PINCE-VENT N4 94490 ORMESSON Tol. : 01 45 939 939

5, rue du Genéral-Leclerc 94000 Créteil (Entree rue pietonne, Créteil Village) Tél. : 01 49 81 93 93

30, bis av. de Fontainebleau Nat. 7 94270 Kremlin-Bisêtre (Porte d'Italie) Tél. : 01 43 901 901

C. Ccial Val-de-Fonterray
Out 20 to 100 to 1 93 (c) 0.000 (c) 11 (c) 0.000 (c) 0.

C. Ccial Continent 95110 SANNOIS Tél. : 01 30 25 04 03

C. Ceial Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tél. : 04 91 09 80 20

14, rue Temponières 31000 Toulouse Tél. : 05 61 216 216

44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél. : 03 26 91 04 04

52, rue Esquermoise 59000 LILLE Tél. : 03 20 519 559

37-39, cours Guynemer 60200 Compiègne Tél. : 03 44 20 52 52

44-48, qv. du Généra 72000 LE MANS Tél. : 02 43 23 4004

C.Ccial Géant Casino Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél. : 04 79 31 20 30

19: rue des Jecobins 80000 Amiens Tél.: 03 22 97 88 88 AMIENS PC (80 1, rue Lamarck 80000 Amiens Tél. : 03 22 80 06 06

12, rue Gaston-Hulin 86000 Poitiers Tél. : 05 49 50 58 58



Gagnez tous les mois
2 consoles Xbox
1 console GameCube
1 console PS2
150€/semaine



Une grosse partie du courrier s'est intéressée ce mois-ci... aux poissons d'avril! Bien entendu, il y en avait un dans Joypad, la plupart l'ont trouvé : la console portable préparée par Sega. Un canular de plus, relayé par nos collègues de Consoles +, qui ne vous aura pas pour autant convaincus. Ce qui n'empêche que certains d'entre vous ont cru à des trucs complètement hallucinants, montés de toutes pièces par d'autres magazines, le plus improbable (et ridicule) étant sans doute une machine permettant de jouer à tous les jeux de n'importe quelle console sur n'importe quelle autre. Oui, j'ai reçu des demandes de renseignements supplémentaires à ce sujet... Comme quoi.

#### CA VOUS TRAVAILLE, LES HERTZ!

Salut à tous. (...) Venons-en au sujet principal de ma lettre (...), le probième du 50/60 Hz ! Est-ce une véritable difficulté pour les éditeurs ou bien une simple fainéantise de leur part ? Pourquoi des développeurs comme Konami ou Squaresoft s'en tirent sans gros ralentissements et (quasiment) sans bandes noires qui polluent l'écran alors que Capcom ou Namco nous pondent des jeux comprimés qui défilent à la vitesse d'une voiture électrique ? Y a-t-il un rapport avec le 50 Hz optimisé ?

Ça dépend un peu des jeux. Certains sont plus difficiles à convertir que d'autres. Toujours est-il que pour éviter la perte de vitesse et/ou de qualité lors d'un passage en 50 Hz, il taut souvent retravailler un jeu en profondeur, et bien entendu, cela nécessite de débloquer des fonds pour faire travailler des gens. Tous les édit<mark>eurs ne sont</mark> pas disposés à engager ces ressources pour offrir une version PAL correcte au marché européen. C'est plus que triste, mais c'est ainsi. Rappelons par ailleurs que les différences entre le PAL et le NTSC comprennent non seulement la vitesse de rafraîchissement d'écran (on passe de 60 Hz à 50 Hz, donc), mais aussi de la résolution de l'écran (il y a plus de lignes en PAL, ce qui explique les bandes noires). Techniquement, la conversion d'un titre optimisé pour un affichage de type NTSC au format PAL n'est pas une aussi mince affaire qu'on pourrait le croire. La plupart des titres Nintendo, ou encore MG\$2, sont effectivement en 50 Hz optimisé (aucune bande noire et aucune perte de vitesse de base).

Y aura-t-II un épisode regroupant FF7, 8 et 9 sur PS2, comme prévu ?

La sortie d'une telle compilation a en effet déjà été évoquée, mais Squaresoft n'a toujours rien annoncé de neuf à ce sujet, malheureusement.

Et pour finir, le plus important : (...) j'almerais savoir s'il est possible de travailler dans le milieu du jeu vidéo sans avoir le Bac ?

Oui, bien entendu. Maintenant, ça risque d'être très difficile, et il faut bien savoir qu'on a aussi besoin de colleurs de timbres dans le milieu du jeu vidéo! Être autodidacte n'est pas donné à tout le monde, et le milieu évoluant lui aussi vers plus de professionnalisme, il est de plus en plus difficile d'y faire ses preuves sans un CV un brin rempli.



**EN VRAC:** Comme le suppose Tchek, RVB et RGB désignent le même standard (le premier s gle est en frança s, le second en anglais). La qualité d'image propre à ce câble, qui sera a sponible pour le GameCube, ne nécessite pas un matériel vidéo d'un certain standard, juste une bonne télé avec une prise péritel (je rappelle que c'est largement le meilleur signal entre les 3, devant le S-Vidéo et le Composite).

Par exemple, aurais-je des chances d'être engagé dans votre mag'?

Certains ici ne l'ont pas (le Bac), c'est vrai (vous cassez pas, je ne dirai pas qui), mais sans même considérer l'importance du cursus scolaire, j'ai bien peur que la rédaction ne soit déjà au grand complet à l'heure actuelle...

Petit détail non négligeable : Je parle le japonais à un niveau plus que respectable !

C'est effectivement une compétence rare et appréciable dans le milieu, mais non déterminante. En outre, il est de notoriété publique que nous sommes tous déjà polygiottes, avec des compétences maximales dans des langues aussi variées que le belge, le suisse, le québécois, ou encore le réunionnais (oul c'est fou) et même le luxembourgeois (c'est dire). C'est ça, la surpuissance...

Gonan

UN POINT DE VUE FORT VALABLE

From : Dominique Belledant • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : MGS 2 Vs ICO

Bonjour à toute l'équipe, je joue depuis quelque temps à MGS 2, le viens d'acquérir ICO, et le ne peux pas m'empêcher de faire un comparatif a priori improbable. En effet, j'en suis à 12 heures de jeu pour le premier, et presque 4 fois moins pour le second. Un constat s'impose : ICO m'a beaucoup plus fait tripper que MGS 2. MGS 2 ne m'a pas procuré énormément de sensations. La claque est surfout d'ordre graphique. Ok, on admire l'interactivité et la mise en scène très hollywoodienne. Mais je ne peux m'empêcher de penser qu'on est ici en présence d'un jeu beaucoup plus prétentieux que génial. En fait, la grande force de ce titre est d'avoir poussé le réalisme dans ses derniers retranchements. Mais ce n'est pas vraiment ce qu'on attendait le plus. Souvenez-vous des Interactions » de l'épisode sur PSone. Notamment avec Psycho Mantis, où il fouillait notre carte mémoire, où le téléviseur s'étergnait, et j'en passe... Des idées de génie, devant lesquelles on s'extasiait. Kojima luimême, à l'époque, confiait qu'il rêvait de faire un ieu où, quand on mourrait, le CD disparaîtrait. On sentait sa volonté d'aller audelà des trames classiques, de sortir du téléviseur pour happer le joueur. Je pensais qu'il développerait MGS 2 dans le sens de ces géniales trouvailles. Arrivé presque à la fin, rien de tout cela. En fait, c'est vraiment l'école

hollywoodienne : tape-à-l'œil et esbroute technique. Mais au niveau des pures sensations de jeu, l'épisode PSone faisait aussi bien. MGS 2 n'est pas un navet, loin de là, on progresse avec plaisir. Mais il ne me laisse pas grand-chose d'autre qu'un jeu très agréable (hormis les trop nombreuses séquences cinématiques). Et c'est en ça que je préfère ICO, qui n'a strictement rien à voir, mals qui parvient avec trois fois rien à faire ressentir plein de choses. ICO m'a profondément touché. Je m'attendais juste à un jeu zen, et voilà qu'en plus, on ressent en y jouant une véritable émotion. Ca, c'est

génial. En résumé, ICO m'a littéralement scotché, MGS 2 pas autant que j'aurais pu l'espérer. À bon entendeur, je vous salue bien bas, Yorda m'attend.

Dommage que tu n'aies pas trippé comme un fou sur MGS 2, mais il est certain que s'il était un jeu qui mérite d'être cité à ses côtés, c'est bien ICO. Nous l'avons déjà écrit : MGS 2 n'est pas parfait, en regard de son prédécesseur et d'autres éléments, et ICO constitue en effet une surprise de bien plus grande envergure cette année. Mais MGS 2 n'est pas que de l'esbroufe hollywoodienne et du tape-à-l'œil technique. C'est aussi une leçon de gameplay et de mise en scène, d'I.A. et d'attention au détail, et ça, il ne taudrait pas l'oublier. Compare avec d'autres titres ultramédiocres et tu verras la qualité du travali effectué par Kojima.





**ENCORE UN QUI A TOUT COMPRIS** 

From : Sir Jéjé • To : redacpad@club-internet.tr Subject : Xbox = No Future

Salut, il semblerait que vous soyez dans une bien mauvaise passe. Bon alors voilà le problème : en ce moment vous êtes tous là, en train de faire l'apologie de la X-box qui, je vous le rappelle, n'a pas encore fait ses preuves.

On ne fait pas l'apologie de la Xbox (ou ators trouve de véritables arguments). En outre, faire ses preuves, c'est quoi ? Si tu parles d'avoir des bons jeux, alors elle a déjà fait ses preuves. Mais j'ai plutôt l'Impression que, quoi qu'il arrive, elle ne fera jamais « ses preuves » pour toi : tu me parais être du type « braqué ».

Vous nous retranscrivez les paroles de J. Allard, chacune de ses tirades aussi banales que soporifique, est immédiatement enjolivée et métamorphosée en de véritables paraboles qui révolutionneront notre univers.

D'abord, retranscrire les paroles des acteurs du marché, c'est notre travail. Ensuite, ses tirades ne sont pas là pour t'amuser ou faire absolument dans l'imprévisible. Enfin, tu es mignon mon petit, mais nous ne transformons rien, et nous ne les enjolivons encore moins en révolution, bien au contraire. Pour reprendre par exemple le dossier sur la sortie européenne et le on-line, nous avons plutôt émis des doutes et critiqué de nombreux points.

Dans un des Joypad, on nous Informe que le développeur de « Dead or Alive 3 » n'aurait pas souhaité porter son fitre sur PS2. Tout simplement parce que les graphismes seraient mal retranscrits ainsi que les animations, moins bonnes. Suite à cela, vous ajoutez : « des propos qui font mal ». Moi je dis, calomnie!

Bien sûr, on a tout inventé de A à Z. Aaaah la Ia, sérieusement, c'est incroyable d'être borné à ce point...

Tout cela, c'est poudre aux yeux et billets verts dans les poches.

Oui, personnellement, écrire des mensonges à

tour de bras, et ne pas descendre la Xbox en flammes comme tu aurais sans doute aimé qu'on le fasse, ça m'a rapporté des millions. La rédaction a acheté un immeuble pour qu'on y habite tous, et on va d'ailleurs arrêter de faire Joypad, d'autant que maintenant, on a plus besoin de ça pour vivre, et on peut se payer tous les jeux vidéo de la Terre en 1 000 exemplaires. Soit vous avez fait une erreur, ce qui arrive à tout le monde, à commencer par moi...

Tu aurais pu t'arrêter là et réfléchir plus avant, je crois. Nous n'encensons pas la Xbox. Pas plus que la P\$2 ou la GC. Si elle ne te correspond pas, tant pis ; toujours est-il qu'elle propose de très bons jeux. Même si, ensuite, il est plus que permis de critiquer leur prix et celui de la machine, vraiment trop élevés, ou d'autres choses encore. En tout cas, je remarque qu'il y a tout de même beaucoup de fiel déversé à l'encontre de cette console, sans raisonnement profond et valable. Prenez le temps de réfléchir avec votre cerveau.

...soit vous êtes vraiment stupides. De plus, ces derniers temps, il y a en moyenne, et sans exagérer, 4 pages sur la X-box.

Normal: elle était au cœur de l'actualité. Et contrairement à toi, certains veulent en savoir plus et attendent un minimum avant d'enterrer définitivement une console qui est à peine sortie. Tu me réécris le mois prochain pour nous reprocher d'avoir fait trop de pages sur la GameCube ce mois-ci, ou tu décides de réfléchir?

(...) On n'avait pas constaté de telles présentations pour la PS2 et pire encore pour la GameCube.

Encore une fois, je ne sais pas ce qu'il te faut. Ou alors tu as oublié le booklet (32 pages) consacré à la PS2 avant sa sortie. Et côté GameCube, nom d'un chien, t'es sûr d'être au courant des dates de sortie, un peu ? Chaque chose en son temps, mais tu ne sembles pas avoir compris ça non plus.

Le plus irritant reste tout de même « Le mot de Familsu ». Je ne reviendrai pas sur son cas car un

lecteur l'a très bien évoqué précédemment. J'ajouterai seulement que si l'on mettait une photo représentant une X-box, plus en dessous la mention : « Achetez une X-box, c'est la meilleure », eh bien cela reviendrait au même !

J'avais déjà répondu à ce lecteur que tu cites, et visiblement, soit tu n'as pas lu la réponse, soit tu n'en as eu cure. En tout cas, pour reprendre la colonne de Kôji Aizawa parue dans le dernier numéro, seule la moitié parle de la Xbox, et compte tenu du fait que ce numéro a été écrit en mars, le mois suivant sa sortie au Japon, ça me paraît normal qu'il y dresse un premier bilan. En outre, il précise bien que la rédaction de Famitsu a cassé

Nezmix (3/10, même si pour sa part, il a été plus généreux), le jeu phare au Japon, et que les nippons retiennent surtout de la console sa taille et sa laideur. En outre, là-bas, la presse n'est jamais vraiment négative, c'est comme ça, c'est culturel. Enfin bon, ton don pour l'exagération et l'interprétation paranoïde à outrance ne tait que se confirmer de ligne en ligne. D'ailleurs, lis celui de ce mois-ci et tu comprendras que tu as 1 000 fois tort! On peut résumer la situation comme ça : nous sommes dans Peter Pan. Bill Gates serait le Capitaine Crochet chargé de nous voler nos réves. Tandis que nous autres gamers nous sommes les enfants perdus, notre Peter Pan sera peut-être Nintendo, ou pourquoi pas... Sony?

En bref, « n'importe qui mais pas Microsoft, beurk, j'aime pas Microsoft ». C'est ton point de vue, garde tes cellières. Pour notre part, nous continuons à accueillir toutes les consoles, ou plutôt tous les jeux, et la Xbox, jusqu'à preuve du contraire, fait partie de ce monde. Elle est certes critiquable, et nous le faisons, contrairement à ce que tu écris, mais elle est là, que ça te plaise ou non. Une dernière chose : on écrit « Xbox » et non « X-box ». Si tu lisais avec un peu plus d'attention (ce n'est une fois de plus pas le cas, semble-t-il), peut-être l'aurais-tu assimilé.



#### VIVEMENT L'E3, QU'ON JOUE À ZELDA!

Amis gamers, bonjour. Je suis un fidèle lecteur et surtout joueur de 27 ans (...). Je vous écris du fin fond du Finistère. (...) Je suis assez content de la mode actuelle du revival old-school, surtout depuis que j'ai acquis Maximo et DMC, mais il y a d'autres titres mythiques, à mon goût, que les éditeurs ont l'air d'oublier, du style Parodius et son univers psychédélique, ou Super Probotector et son action permanente, etc. Tout ça pour dire : je veux des shoot'em up! (...) Qui a décidé qu'on ne faisait plus de shoot? (...) C'est vrai, c'est un style de jeu assez dur à mettre en œuvre de nos jours, mais regardez Rogue Squadron II sur GC...

C'est un type de gameplay qui a très mal vieilli, il est vrai, et qui ne se vend pas du tout. Mais son successeur, on le voit, c'est finalement le FPS, qui a proliféré à mesure que les anciens shoots dits traditionnels ont disparu. Rogue Leader est une exception, presque, à cet égard... Un excellent jeu, mais on le lui reproche aujourd'hui : c'est « juste » un shoot. Sans l'univers Star Wars, peut-être aurait-il été moins reconnu.

(...) Ceci m'amène à un autre point : depuis l'avènement des 32 bits, les jeux se ressemblent tous, ils n'ont plus, ou presque plus d'originalités (Nintendo mis à part).

Nintendo n'est pas forcément le plus original, à bien y regarder... Plus que Microsoft, c'est certain, mais rétrospectivement, depuis l'avenement 32 bits justement, pas tant que ça ; en tout cas, ça se discute.

Heureusement qu'il y a des titres un peu nouveaux comme ICO par exemple. Alors, que se passe-t-il?

Une phase de transition, en quelque sorte, comme il en existe pour tous les milieux créatifs. Quand on aura fini de courir après la technique, le reste redeviendra vite une priorité : il y a d'ailleurs tort à parier que cette course cesse bientôt.

(...) La beauté d'un jeu n'est pas sa qualité première, n'oubliez pas Originalité, Maniabilité et Scénario, ce sont les bases d'un bon jeu, enfin à mon avis.

Ce n'est pas aussi simple. Par exemple, un jeu cultissime comme Bomberman n'a pas l'ombre d'un scénario (et on s'en tape). Haio n'est pas si original que ça, et c'est un jeu extraordinaire. Bon, pour la maniabilité en revanche, c'est en effet essentiel :-) !

(...) Sinon, question technique, pourriez-vous décrire le « bump mapping » ? En quoi ça consiste exactement (...) et quelle machine le gère le mieux ?

Le bump mapping sert à ajouter des détails à une image, sans augmenter le nombre de polygones. Il se base sur des calculs de réflexion lumineuse, pour créer de petits reliefs sur la surface d'un objet éclairé, pour lui donner de la texture, des ettets de matière. La surface de l'objet n'est pas changée « physiquement ». C'est une texture plus ou moins

EN VRAC: Pasca, Hockmara demande pourquoi on ne voit jamais le visage de Mister Brown : c'est parce que c'est le perso/testeur caché...

EN VRAC: Vous êtes egalement nombreux à vous înterroger sur le kit Linux PS2, NON, IL N'EST PAS FAIT POUR JOUER! Même si ce n'est pas impossible, il a été prévu pour Linux, et sans rentrer dans les détais, certains jeux futurs ne pourront l'ut liser ; rien ne sert donc d'en réserver un maintenant, ça ne vous permettra pas de jouer en ligne plus vite. On vous en reparlera certa nement dans quelques semaines s; on arrive à s'en procurer un.

EN VRAC: Non, Me vin, le GameCube Q ne sortira jamais en France (on l'avait déja dlt, maís comme vous êtes plusieurs à poser la question...). Ou alors par Panasonic,

transparente, qui change en fonction de l'éclairage, et qui est tracée pardessus la texture de base de l'objet qu'on souhaite détailler, qui simule le relief en question. Les deux seules machines à le gérer en hardware sont la Xbox et la GameCube (on le gère ou on ne le gère pas, il n'y a pas vraiment à se préoccuper de celle qui le gère le mieux), même si la Xbox en fait un usage plus intensif pour l'instant.

(...) J'aurais aussi voulu avoir votre avis sur Zelda, et l'option du Cell Shading de Mr Miyamoto. Elle m'emballe, je suis sûr que l'on va découvrir un nouveau jeu extraordinaire.

De l'avis général, on attend de voir. Ça a été un gros choc pour nous, et je dois avouer que nous sommes plus dans l'expectative qu'emballés. Heureusement, nous alions bientôt pouvoir y jouer, dès l'E3 prochain, et dissiper, espérons-le, toutes nos craintes (et les vôtres)!

Mais une question me turlupine : la démo vue à l'E3 (version adulte de Link). Elle n'a certainement pas été faite pour faire joli, alors, est-ce que l'équipe en charge du développement de Majora's Mask ne serait pas en train de nous préparer une nouvelle version de Zelda, comme ça le jeu partirait sur deux voies différentes ?

Ce serait génial, en effet, comme ça tout le monde serait content, mais j'en doute : Mr Miyamoto a été assez clair à ce sujet, et il reste maître de ses personnages et de leur image. Il a voulu rajeunir Link, je ne pense pas que d'autres le vieilliront en parallèle, ça n'aurait pas de sens. En revanche, la démo de l'E3 2001 reste pour le moment un mystère... Une maquette de jeu adulte existe-t-elle quelque part ou non ? On ne sait pas.

(...) Je suis en train d'essayer avec la mairie de ma ville (20 000 habitants) de mettre sur pied une soirée concours de jeux vidéo (consoles et PC), mais je n'ai pas d'adresse pour avoir des machines de location (entre 40 et 50). Faut-il s'adresser directement à Sony, Nintendo, Microsoft?

Voilà qui est délicat ! Tu peux bien sûr tenter de te faire sponsoriser directement par les constructeurs, mais je doute qu'ils veuillent bien te fournir 40 ou 50 machines en location, non seulement parce que ça fait beaucoup, mais aussi et surtout parce que ça ne se loue pas ! Tu pourrais peut-être trouver un partenariat avec une ou plusieurs boutiques locales, qui ont des machines déballées en démo sans doute, et eux pourraient peut-être te les prêter pour une soirée. Ou alors demander aux participants de venir avec leur matériel comme cela se fait couramment, notamment pour les concours PES du site ISSonline. En tout cas, bon courage, parce que réunir une quarantaine de machines de prêt/location me paraît proche de l'utopie (ou alors le chèque de caution que tu laisseras en gage sera monstrueusement élevé) ! Le problème principal, c'est que ces machines ne pourront plus être vendues par la suite (en tout cas au tarif du neut), et pour ça, je doute que quiconque soit prêt à faire le sacrifice.

NDTraz : C'est quoi cette signature ? Tu préfères pas Monty par hasard ?

EN VRAC: Bruno Albert demande s un Roilcage 3 est prévu La réponse est maiheureusement non, pas pour l'instant. Pour pius de renseignements, tu trouveras des infos sur le site d'ATD, les développeurs, à cette adresse ; www.atd.co.uk

POUR LES QUESTIONS/PROBLÉMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT BP 50002 - 39178 LIII6 COOK Y

POUR LES DEMANDES DE STAGE :

La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. ; morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr

Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : ichieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr

Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr

Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

# NEZ-VOUS

trouvez le meilleur jeu vidéo sur consoles ıs les mois

an (<mark>|| nº⁵) = 60,50*€*®</mark> VIRTUA FIGHTER 4 = 50€®



au lieu de 120,50 € soit 29,50 € d'économie!

pondez vite : offre valable dans la limite des stocks disponibles, après... il sera trop tard !!!

BULLETIN D'ABONNEMENT À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPJ19

ui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 nºs) et recevrai en plus le jeu Virtua Fighter 4

| M                     | Je joins mon règlement à l'ordre d | règlement à l'ordre de Joypad par : |  |
|-----------------------|------------------------------------|-------------------------------------|--|
| ÉNOM                  | Chèque bancaire                    |                                     |  |
| RESSE                 | Carte bancaire n° LLLL             |                                     |  |
| DE POSTAL LILLI VILLE |                                    |                                     |  |
| nail :                |                                    |                                     |  |

# Joypad mode d'emploi

Mars et avril ont été étrangement illustrés par le voyage au ski de quelques membres de la rédac qui ont une fois encore fait leur maximum pour prouver leur « différence ». Du grand n'importe quoi, une fois de plus...



>>>>> 18:58

À la cantine, Willow et Gollum parient invariablement des Forces Spéciales, et font mention de l'émission qu'ils ont regardée la veille, sur le GIGN, Willow explique que c'est le GIGN français qui entraîne les SWAT coréens pour parer aux incidents de la Coupe du Monde. RaHaN, à moitié endormi : « Hein, quoi, ils vont faire la Coupe du Monde des Forces Spéciales ? »

#### SAMEDI 23 MARS

>>>>> 89 : 42

Julo a emprunté la voiture de son père pour se rendre à Méribel en compagnie de Willow, Elwood, Gana (*Joystick*) et Karine. Alors que le réservoir d'essence est presque à sec, il réalise, catastrophé: « Il faut du Super dans la volture, et le Super ça n'existe plus !!! » Karine: « Le Super sans plomb, tu connais ? »

#### >>>>> 22 : 34

Après 6 heures de trajet, l'équipe s'affale devant la télé. Elwood : « La présentatrice a le même sourire que le héros de *l'Étrange Noël de M. Jack*, il s'appelle comment déjà ? » Les autres : « Ben... Jack | »

#### **DIMANCHE 24 MARS**

>>>>> 10:28

Après une longue année d'attente, nos riders de l'extrême sont fin prêts à faire gicler la poudreuse et enseigner les subtilités du snowboard à Gana. Ce dernier se débrouille plutôt bien, jusqu'au moment où il décide de prendre une pause prolongée. A priori, il ne se sent pas très bien, ce qui attire une jeune anglaise qui lui demande poliment comment il va, Gana; « It's okay, l'm fine, oueeeerrg!! » et de dégueuler aux pieds de la belle! Il rejoint finalement le reste de la bande station-

née quelques mètres plus bas ; « P..., J'al vomi l »

>>>>> 12:25

Son capital énergie étant trop entamé, Gana décide de rentrer faire une sieste ! Notez bien l'heure.

#### **MARDI 26 MARS**

>>>>> 14:38

Lancé à fond les ballons sur une piste rouge, Elwood commet une faute qui va lui permettre de baptiser une figure à son nom : le Elwood-Front-Filp-To-Head-Grind ; en clair, un magnifique double salto avant dont les stigmates sont à jamais inscrits sur l'arrière de son crâne.

#### **MERCREDI 27 MARS**

35 : 1 l <<<<

Après être resté en quarantaine chez lui plus d'une semaine pour cause d'angine fatale, Traz de retour au bureau, découvre que la PSone et l'écran officiel Sony ont disparu. Hors de lui, il contacte Greg pour lui dire qu'on a volé son « bébé ». Greg ; « Mais non, tout est chez moi ! Gollum t'a pas dit, y a une fulte d'eau chez ma volsine du dessus et ma télé est nase donc j'ai pris la PSone. » Traz a flippé sa race.

#### >>>>> 15:16

Alors qu'Elwood exhibe un crâne excessivement bronzé, Willow affiche une barre rougeâtre sur le front due à la marque laissée par ses goggles, Le concours du faciès le plus bronzé est officiellement ouvert.

#### >>>>> 22 : 30

Un reportage télé fait état de la difficulté pour certains candidats à la présidentielle d'obtenir les 500 signatures d'élus. Elwood, en parlant de Noël Mamère :

« Avec sa bonne bouille, j'ai du mai à croire que Mamère galère pour obtenir ses 500 signatures I » Willow, super étonné : « Quoi ? Ta mère se présente à la présidentielle ? »

#### **VENDREDI 29 MARS**

>>>>> (3:12

Gana lutte contre les courbatures qui meurtrissent la totalité de ses muscles. Pour contrer une fatigue lancinante, il demande une barre vitaminée à Willow.

#### >>>>> 13:52

La barre vitaminée finit sous forme liquide sur la neige immaculée, régurgitée par le très vif Gana qui décide d'aller faire... une p'tite sieste.

#### **MERCREDI 3 AVRIL**

>>>>> 16:08

Tout le monde bosse calmement. Tout é coup, on entend Kendy frapper comme un damné contre la vitre tout en poussan un rire satanique. Après une seconde d'en quête, nous découvrons que notre insectophobe tentait d'écraser une petité mouche derrière le store!

#### **VENDREDI 5 AVRIL**

>>>>> | | : 49

>>>>> \6:08

Très en forme, Gana trouve sur le Net une série de 24 photos A4 à assembler pou obtenir le Pape grandeur nature ! Julo e Angel ne se font pas prier pour l'épingle sur l'un des murs de la rédac. Suuuper...

#### >>>>> (7 : 48

Willow: « Les mecs, j'ai trouvé le X Factor de Gana, il épuise toute son énergie au bout de 2 heures et il lui faut une demi-journée pour la récupérer ! »

#### MARDI 2 AVRIL

>>>>> | | : 23

De retour à la rédaction, Julo et Mister Brown remarquent le teint orange qu'affiche Willow et le mettent en garde contre une éventuelle jaunisse. Willow fonce se regarder dans le miroir des tollettes.

#### >>>>> | | : 29

Karine: «Willow, t'as vraiment l'air malade, t'es sûr que t'as pas la jaunisse? » Mister Brown et Julo en remettent une... couche.

#### >>>> | | : 49

Après 20 minutes de moquerie, Willow avoue avoir mis de l'autobronzant « parce que la marque de ses goggles était trop prononcée ». Oh le lourd! Kendy, Chris et Julo sont en train de débattre à propos de Tekken 4 pous avoir s'il est meilleur ou non que Virtus Fighter 4. Après avoir parlé du personnc ge très technique qu'est Steve Fox, I changent de sujet. Tout à coup, Julo, allo zefman, s'écrie: « Mais au fait, vous savie: y a un boxeur dans Tekken 4, il déchire !

#### MERCREDI 10 AVRIL

>>>>> 17:54

Traz demande à Kendy s'il a tapé le son maire. Ce dernier lui explique qu'il ne la a pas donné le chemin de fer pour plc cer les numéros de pages et qu'il ne peu donc pas commencer. Traz entre alo dans son fameux état de « transe » et s met à fouiller entièrement le bureau d Kendy, persuadé du contraire, Après avc tout retourné, il retrouve finalement le fameuses pages SOUS le bureau d Kendy, coincées entre des fourchettes e plastique usagées et de vieilles boîte vides de jeux GBA! Hmmm... le supra ba délique Mr Ty et sa « bonne » foi.







On peut être jeune, beau, plein de talent et recevoir en plus l'une de nos Bourses. Agaçant non?

**Jeune** Écrivain : 25.000€ **Jeune Journaliste: 10.000€** 

Jeuns Photographe: 15.000€

Jeune Producteur

Cinéma: 50.000€

Jeune Scénariste TV : 12.000€

Jeune Créateur

Numérique : 25.001€

Dossier de participation

jusqu'au 17 juin 2002 sur www.fondation-hachette.org ou au 0 825 05 47 53



Vivez l'expérience sur PlayStation 2

"Deus Ex sur PlayStation 2 s'annonce comme un chef-d'oeuvre à découvrir "Consoles +
"Deus Ex pousse le concept de libre arbitre à un niveau jamais vu jusqu'ici "PSM2
"Un Gameplay qui a 3 ans d'avance sur tout le reste "PlayStation 2 Magazine











www.deusex.co